

**KEEFEKTIFAN STRATEGI *COLLABORATIVE LEARNING* TERHADAP
PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA SISWA KELAS XI SMAN 1
RONGKOP GUNUNGKIDUL**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
VITA INDRIANA SUSANTI
NIM 10201244063

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Strategi Collaborative Learning Terhadap Pembelajaran Bermain Drama Siswa Kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul*

ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.





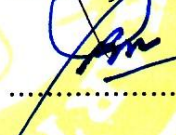
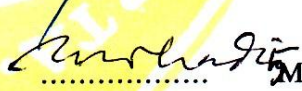
Yogyakarta, 10 Februari 2014

Dosen Pembimbing I,

Dr. Nurhadi
NIP 197007071999031003

PENGESAHAN


Skripsi yang berjudul *Keefektifan Strategi Collaborative Learning Terhadap Pembelajaran Bermain Drama Siswa Kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 25 Februari 2014 dan dinyatakan lulus

DEWAN PENGUJI			
Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sudiati, M.Hum.	Ketua Penguji		7 Maret 2014
Ary Kristiyani, S.Pd., M.Hum.	Sekretaris Penguji		7 Maret 2014
Dr. Suroso, M.Pd.	Penguji I		5 Maret 2014
Dr. Nurhadi, M.Hum.	Penguji II		2 Maret 2014

Yogyakarta, 13 Maret 2014

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Zamzani
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Vita Indriana Susanti

NIM : 10201244063

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni

Menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 3 Februari 2014

Penulis,



Vita Indriana Susanti

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul Keefektifan Strategi Collaborative Learning Terhadap Pembelajaran Bermain Drama Siswa Kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

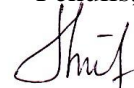
Penulis menyadari bahwa keberhasilan dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu, saya mengucapkan terima kasih kepada Rektor UNY, Dekan FBS, Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan kemudahan. Rasa hormat, terima kasih, dan penghargaan setinggi-tingginya saya sampaikan kepada pembimbing skripsi Bapak Dr. Nurhadi yang dengan penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan, motivasi sehingga penyusunan skripsi ini berjalan lancar.

Penulis sampaikan terima kasih kepada kepala SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul, Bapak Ekwantoro, S.Pd., yang telah memberikan izin penelitian di SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul. Guru Bahasa Indonesia, Bapak Drs. Sugeng atas kemudahan dan bantuannya. Siswa-siswi SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul khususnya kelas XI yang telah bersedia bekerjasama dalam penelitian ini.

Terima kasih tidak lupa penulis sampaikan kepada keluarga besar PBSI angkatan 2010, khususnya kelas N, atas kebersamaannya selama ini. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu demi satu yang telah memberikan doa, bantuan, dan motivasi kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini. Penulis mohon maaf atas kekurangan dalam skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat berguna bagi berbagai pihak sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Februari 2014

Penulis,



Vita Indriana Susanti

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur atas rahmat dan hidayah yang Allah SWT berikan, sebuah karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Dwan Susanto dan Ibu Dwi Indarti Yuliatun, terimakasih atas doa, motivasi, dukungan, dan pengorbanan yang selalu diberikan kepadaku.

Adikku tersayang, Nurhusada Kurniawan, terimakasih atas motivasi dan keceriaannya yang selalu diberikan untukku.

Sahabat-sahabatku, Tita Purnamawati, Ika Rosiani N., Bayun Dwi Gantari, Agung Setya Nur Aji, terimakasih atas persahabatan dan kebersamaan yang terjalin selama ini.

Warga kos 788 Iromejan, terimakasih atas jalinan kekeluargaan yang terjalin hampir 4 tahun ini, terimakasih atas dukungan yang selalu diberikan untukku.

Teman-teman PBSI kelas N 2010, terimakasih atas kebersamaan, kekeluargaan, kekompakan yang terjalin hampir 4 tahun ini.

Serta teman-teman PBSI angkatan 2010 yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu, terimakasih telah memberikan warna dalam hidupku.

M O T I O

Berdoa, Berusaha, Berikhtiar

Kemajuan bukanlah sekedar memperbaiki masa lalu, tapi bergerak ke arah masa depan

(Khalil Gibran)

Jangan berhenti bersabar, karena akan ada keindahan dibalik itu semua

(Muhammad Agus Syafii)

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
KATA PENGANTAR	v
PERSEMBAHAN	vi
MOTTO	vii
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
ABSTRAK	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
G. Batasan Istilah	7
 BAB II KAJIAN TEORI	
A. Hakikat, Jenis-jenis, dan Unsur dalam Drama	8
1. Hakikat Drama	8
2. Jenis-jenis Drama	9
3. Unsur-unsur Drama	11
B. Pembelajaran Drama	13
1. Cara Pembelajaran Drama.....	13
C. Strategi Pembelajaran <i>Collaborative Learning</i>	17

1. Pengertian Strategi <i>Collaborative Learning</i>	17
2. Langkah-langkah Penerapan Strategi <i>Collaborative Learning</i>	17
D. Pembelajaran Bermain Drama dengan Strategi <i>Collaborative Learning</i>	19
E. Penelitian yang Relevan	22
F. Kerangka Pikir	24
G. Hipotesis.....	25
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian dan Paradigma Penelitian.....	26
1. Desain Penelitian	26
2. Paradigma Penelitian.....	26
B. Definisi Operasional Penelitian.....	28
1. Variabel Bebas	28
2. Variabel Terikat	28
C. Populasi dan Sampel Penelitian	28
1. Populasi Penelitian	28
2. Sampel Penelitian.....	28
D. Tempat dan Waktu Penelitian	29
E. Prosedur Penelitian.....	29
1. Tahap Sebelum Eksperimen.....	29
2. Tahap Eksperimen.....	30
3. Tahap Sesudah Eksperimen	31
F. Instrumen Penelitian.....	31
1. Tes	31
G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	31
1. Uji Validitas Instrumen Penelitian	31
2. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian	32
H. Teknik Pengumpulan Data	32
I. Teknik Analisis Data.....	33
1. Uji Persyaratan Hipotesis	33
a. Uji Normalitas Sebaran Data	33
b. Uji Homogenitas	33

c. Uji Hipotesis	34
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	36
A. Hasil Penelitian	36
1. Deskripsi Data Penelitian	36
a. Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol.....	37
b. Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen..	38
c. Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol	39
d. Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen .	40
e. Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol Dan Kelompok Eksperimen	42
2. Uji Persyaratan Hipotesis	43
a. Uji Normalitas Sebaran Data	43
b. Uji Homogenitas	45
3. Analisis Data	46
a. Uji – t	46
1) Uji – t Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen	46
2) Uji – t Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen	48
3) Uji – t Skor Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol	50
4) Uji – t Skor Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen.....	52
4. Pengajuan Hipotesis	55
a. Hasil Uji Hipotesis Pertama	55
b. Hasil Uji Hipotesis Kedua.....	56
B. Pembahasan dan Hasil Penelitian.....	57
C. Keterbatasan Penelitian	67
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	69
B. Implikasi.....	70

C. Saran	70
DAFTAR PUSTAKA	71
LAMPIRAN.....	72

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Kriteria Penilaian Bermain Drama.....	21
Tabel 2 : Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol	37
Tabel 3 : Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen.....	38
Tabel 4 : Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol	40
Tabel 5 : Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen.....	41
Tabel 6 : Perbandingan Data Statistik Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen.....	42
Tabel 7 : Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Kemampuan Bermain Drama	44
Tabel 8 : Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama.....	45
Tabel 9 : Perbandingan Data Statistik Skor Pretes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	47
Tabel 10 : Rangkuman Hasil Uji – t Skor Pretes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	48
Tabel 11 : Perbandingan Data Statistik Skor Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	49
Tabel 12 : Rangkuman Hasil Uji – t Skor Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	50
Tabel 13 : Perbandingan Data Statistik Skor Pretes dan Postes Kelompok Kontrol	51
Tabel 14 : Rangkuman Hasil Uji – t Skor Pretes Postes Kelompok Kontrol	52
Tabel 15 : Perbandingan Data Statistik Skor Pretes Postes	

	Kelompok Eksperimen.....	53
Tabel 16 :	Rangkuman Hasil Uji – t Pretes Postes Kelompok Eksperimen.	54
Tabel 17 :	Rangkuman Hasil Uji– t Skor Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksprimen.....	55
Tabel 18 :	Rangkuman Hasil Uji – t Skor Pretes Postes Kelompok Eksperimen.....	56
Tabel 19 :	Rangkuman Hasil Uji – t Pretes Postes Kelompok Eksperimen.	67

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Desain Penelitian.....	26
Gambar 2 : Paradigma Kelompok Eksperimen	27
Gambar 3 : Paradigma Kelompok Kontrol.....	27
Gambar 4 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol	37
Gambar 5 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen	39
Gambar 6 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol	40
Gambar 7 : Histogram Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen	42
Gambar 8 : Penampilan Siswa Kelompok Kontrol saat Pretes Praktik Bermain Drama	59
Gambar 9 : Penampilan Siswa Kelompok Eksperimen saat Pretes Praktik Bermain Drama	60
Gambar 10 : Penampilan Siswa Kelompok Kontrol saat Postes Praktik Bermain Drama	62
Gambar 11: Penampilan Siswa Kelompok Eksperimen saat Postes Praktik Bermain Drama	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Kriteria Penilaian Bermain Drama	73
Lampiran 2 : Data Skor Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Eksperimen.....	75
Lampiran 3 : Hasil Distribusi Sebaran Data	78
Lampiran 4 : Hasil Uji Normalitas.....	83
Lampiran 5 : Hasil Uji Homogenitas	90
Lampiran 6 : Hasil Uji T antar Kelompok Perlakuan	93
Lampiran 7 : Hasil Uji T Antar Klasifikasi Tes.....	96
Lampiran 8 : Jadwal Penelitian.....	99
Lampiran 9 : Silabus Bahasa Indonesia	101
Lampiran 10 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	107
Lampiran 11 : Hasil Penilaian Bermain Drama	120
Lampiran 12 : Dokumentasi Penelitian.....	125
Lampiran 13 : Surat-surat Ijin Penelitian.....	129

KEEFEKTIFAN STRATEGI *COLLABORATIVE LEARNING* TERHADAP PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA SISWA KELAS XI SMAN 1 RONGKOP GUNUNGKIDUL

Oleh: Vita Indriana Susanti

NIM: 10201244063

Penelitian ini bertujuan untuk menguji: (1) perbedaan kemampuan bermain drama siswa SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*; (2) keefektifan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah "*Pretes and Postes Group*". Variabel penelitian ini ada dua, yaitu variabel bebas berupa strategi *collaborative learning* dan variabel terikat berupa kemampuan bermain drama. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA 1, XI IPS 1, XI IPS 2 dengan jumlah 61 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah *random sampling*. Berdasarkan hasil undian ditetapkan kelas XI IPS 1 dengan jumlah siswa 20 sebagai kelompok kontrol, dan XI IPS 2 dengan jumlah siswa 21 sebagai kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes, yaitu tes praktik bermain drama. Hasil uji normalitas menunjukkan data penelitian ini berdistribusi normal. Hasil uji homogenitas data penelitian ini homogen.

Hasil penghitungan uji-t skor postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan t_h lebih besar daripada t_t ($12,466 > 2,021$) pada taraf signifikansi 5% dengan db 39. Hal ini menunjukkan ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Hasil penghitungan uji-t pretes postes kelompok eksperimen menunjukkan t_h lebih besar daripada t_t ($74,936 > 2,000$) dengan db 41 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul dengan strategi *collaborative learning* efektif daripada pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

Kata kunci: pembelajaran bermain drama, strategi *collaborative learning*, siswa.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Drama merupakan sebuah karya sastra yang dibuat untuk dipentaskan di atas panggung oleh para aktor. Drama dalam kaitannya dengan pembelajaran di sekolah dapat diperankan oleh siswa untuk dipentaskan. Bermain drama dalam pembelajaran di sekolah mempunyai peran yang penting bagi siswa.

Pertama, untuk menumbuhkan rasa percaya diri siswa dalam mengekspresikan ide, gaya, dan kreatifitasnya saat berapresiasi. Siswa akan lebih memiliki rasa percaya diri terutama ketika berhadapan dengan publik. Beban psikologis untuk berbicara, beraktualisasi, dan bertindak di hadapan orang banyak dengan sendirinya akan terkikis melalui serangkaian proses bersama yang dijalani dalam bermain drama. Rasa canggung dan kurang percaya diri akan hilang secara perlahan ketika siswa berada di atas panggung.

Kedua, siswa akan mendapat kesempatan luas untuk bersosialisasi dan meningkatkan kemampuan dalam mengorganisasikan kerja tim. Hal ini tidak terlepas dari sumber daya yang dibutuhkan dalam bermain drama mulai dari pemain, dan tim artistiknya. Kerjasama dalam proses mengangkat teks tertulis dalam sebuah pertunjukan ini diharapkan akan memberi ruang bagi siswa untuk tidak hanya sekedar mengenal berbagai karakter anggota kelompok tetapi juga meningkatkan kemampuan dan pengalaman dalam berorganisasi dalam tim, khususnya dalam memainkan sebuah drama.

Ketiga, dalam aspek memerankan tokoh drama, siswa akan dapat mengasah *skill* dan mental mereka. Dengan memerankan tokoh drama, siswa akan dapat menyelami berbagai sifat tokoh dalam drama dan karakter yang diperankannya. Dengan begitu, siswa akan terlatih untuk dapat terus mengaktualisasikan diri di dalam lingkungannya. Dari sinilah dapat diketahui betapa pentingnya bermain drama di sekolah.

Namun, kenyataan menunjukkan bahwa sejumlah hasil penelitian memberikan informasi tentang lemahnya kemampuan bermain drama siswa. Fakta tersebut terlihat dari berbagai penelitian yang mengungkapkan bahwa kemampuan bermain drama siswa di sekolah masih belum maksimal. Siswa masih kurang aktif dalam bermain drama.

Pada dasarnya bermain drama dapat dilaksanakan di sekolah. Sekolah merupakan salah satu lembaga yang mempunyai peran untuk mengembangkan kemampuan bermain drama. Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan, bermain drama diajarkan pada siswa kelas XI semester I. Standar kompetensinya yaitu memerankan tokoh dalam pementasan drama. Dilihat dari pentingnya bermain drama, maka sekolahlah yang memiliki tanggung jawab untuk mengembangkan dan mengefektifkan keterampilan siswanya dalam bermain drama.

Strategi pembelajaran merupakan suatu cara yang dapat digunakan guru dalam memberikan pelajaran kepada siswa-siswinya. Untuk mengoptimalkan pembelajaran bermain drama, diperlukan pula strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran bermain drama ini perlu digunakan agar siswa dalam belajar dan

memainkan tokoh dalam drama sesuai dengan tujuan pembelajaran serta mendapat hasil yang memuaskan. Strategi pembelajaran bermain drama juga dapat membantu siswa dan mempermudah siswa dalam menerima materi terkait dengan drama.

Dengan adanya strategi pembelajaran bermain drama, siswa dapat merasakan kesenangan dan motivasi yang tinggi dalam bermain drama. Siswa akan merasa siap dan memperhatikan guru dalam mengajar. Melalui strategi pembelajaran bermain drama, siswa tidak akan merasa jenuh dan malas saat memainkan tokoh dalam drama karena siswa mendapat sebuah inovasi baru dalam pembelajaran.

Salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan siswa dalam bermain drama yakni dengan strategi *collaborative learning*. Strategi *collaborative learning* digunakan untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi ketakutan terhadap guru, mendapat nilai tinggi dalam ujian, siswa mendapat tambahan positif tentang penilaian pandangan terhadap orang lain dan meningkatkan motivasi diri mereka (Wiesendanger, 2001: 173).

Strategi ini perlu digunakan dalam pembelajaran bermain drama agar berlangsung secara optimal. Saat bermain drama, siswa dituntut untuk memerankan tokoh sesuai dengan naskah drama. Strategi ini dapat digunakan agar siswa tidak canggung dan merasa malu saat memerankan tokoh dalam naskah drama. Pada strategi ini, ada beberapa langkah dalam menerapkannya. Salah satunya, siswa diberikan kebebasan untuk memilih naskah drama dan

memerankannya. Siswa dapat memerankan tokoh dalam drama tersebut sesuai dengan imajinasi mereka masing-masing. Guru memberikan kebebasan kepada siswa untuk mengapresiasi cerita dalam naskah tersebut.

Sasaran yang menjadi objek penelitian ini adalah kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul. Alasan yang mendasari untuk memilih SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul sebagai tempat untuk penelitian antara lain adalah guru bidang studi Bahasa dan Sastra Indonesia belum pernah mencoba menggunakan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia khususnya untuk bermain drama. Menurut penuturan guru Bahasa Indonesia, dalam pembelajaran bermain drama belum maksimal, sehingga dibutuhkan strategi yang tepat dalam pembelajaran bermain drama. Oleh karena itu, strategi *collaborative learning* akan diuji keefektifannya dalam pembelajaran bermain drama.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, permasalahan terkait dengan penelitian ini sebagai berikut.

1. Strategi pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dalam pembelajaran bermain drama.
2. Kemampuan bermain drama siswa masih lemah sehingga diperlukan penggunaan strategi pembelajaran yang dapat mengefektifkan pembelajaran bermain drama.

3. Penggunaan strategi *collaborative learning* dalam meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul.
4. Perlu diujicobakan, strategi pembelajaran yang tepat dan efektif untuk pembelajaran bermain drama.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dibatasi pada keefektifan strategi *collaborative learning* terhadap pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Kabupaten Gunungkidul, Yogyakarta.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan dalam penelitian ini maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah ada perbedaan kemampuan bermain drama yang signifikan antara siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*?
2. Apakah strategi *collaborative learning* efektif dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut.

1. Menguji perbedaan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.
2. Menguji keefektifan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini, maka penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut.

1. Secara teori, dapat memberikan sebuah pemikiran dalam memanfaatkan sebuah strategi pembelajaran.
2. Secara praktik, dapat memberikan manfaat dari berbagai pihak
 - a. Bagi siswa, dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bermain drama.
 - b. Bagi guru dan calon guru, hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi dan dapat digunakan untuk menerapkan strategi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran bermain drama.
 - c. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan demi kemajuan sekolah.

G. Batasan Istilah

Agar diperoleh pemahaman yang sama, maka perlu adanya pembatasan istilah sebagai berikut.

1. Drama: bagian dari karya sastra yang dibuat untuk dipentaskan di atas panggung oleh para aktor.
2. Bermain drama: aktivitas seseorang memerankan tokoh dalam lakon cerita dihadapan orang banyak.
3. Strategi *collaborative learning*: merupakan strategi dengan mengelompokkan atau membuat group dari siswa untuk tujuan pencapaian target nilai akademik. Kelompok dibuat berdasarkan lingkungan sosial dengan sedikit tekanan dan kompetisi akademik.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Hakikat, Jenis-jenis, dan Unsur dalam Drama

1. Hakikat Drama

Beberapa ahli telah merumuskan pengertian drama. Dalam merumuskan pengertian drama terdapat kesamaan dan perbedaan pendapat. Berikut akan diuraikan mengenai pengertian drama dari beberapa ahli.

Waluyo (2001: 1), berpendapat bahwa drama adalah tiruan kehidupan manusia yang diproyeksikan di atas pentas. Melihat drama, penonton seolah melihat kejadian dalam masyarakat. Berbeda dengan Waluyo (2001: 1), Dewojati (2012: 5) berpendapat bahwa drama merupakan karya multidimensional yang dapat dikaji dari banyak sisi.

Menurut Harymawan (1986: 1), Kata “drama” berasal dari bahasa Yunani *draomai* yang berarti berbuat, bertindak, bereaksi, dan sebagainya: dan “drama” berarti: perbuatan, tindakan. Ada orang yang menganggap drama sebagai lakon yang menyedihkan, mengerikan, sehingga dapat diartikan sebagai sandiwara tragedi. Wiyanto (2007: 3), mengungkapkan bahwa drama merupakan semua bentuk tontonan yang mengandung cerita yang dipertunjukkan di depan orang banyak.

Dari beberapa pengertian drama menurut para ahli tersebut dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa drama adalah suatu karya multidimensi yang berisi tentang tiruan kehidupan manusia yang berisi perbuatan dan tindakan yang dipertunjukkan di depan publik.

2. Jenis-jenis Drama

Apabila di subbab sebelumnya dibahas mengenai hakikat dari drama, pada subbab ini akan dibahas mengenai jenis drama. Menurut Wiyanto (2007: 8-12) jenis-jenis drama dibagi berdasarkan hal-hal berikut ini.

a. Berdasarkan Penyajian Lakon

Berdasarkan penyajian lakon, maka jenis drama dibagi menjadi berikut.

- 1) Tragedi.
- 2) Komedi.
- 3) Tragedi-Komedi.
- 4) Opera.
- 5) Melodrama.
- 6) Farce.
- 7) Tablo.
- 8) Sendratari.

b. Berdasarkan Sarana

Berdasarkan sarana, maka jenis drama dibagi menjadi berikut.

- 1) Drama Panggung.
- 2) Drama Radio.
- 3) Drama Televisi.
- 4) Drama Film.
- 5) Drama Wayang.
- 6) Drama Boneka.

c. Berdasarkan Ada Tidaknya Naskah

Berdasarkan ada tidaknya naskah, maka jenis drama dibagi menjadi berikut.

- 1) Drama Tradisional.
- 2) Drama Modern.

Dewojati (2012: 45-54) mengungkapkan jenis-jenis drama adalah sebagai berikut.

- 1) Drama Tragedi.
- 2) Komedi.
- 3) Komedi Baru.
- 4) Melodrama.
- 5) Tragedi-Komedi.
- 6) Parodi.

Waluyo (2001: 38) berpendapat bahwa drama diklasifikasikan menjadi 4 jenis sebagai berikut.

- 1) Tragedi.
- 2) Komedi.
- 3) Melodrama.
- 4) Dagelan.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa jenis drama dapat diketahui berdasarkan penyajian lakon, sarana, ada tidaknya naskah. Dari penggolongan tersebut muncul drama tragedi, komedi, melodrama, drama panggung, drama tradisional dan modern.

2. Unsur-Unsur Drama

Drama merupakan karya sastra yang dapat dipentaskan atau dimainkan. Di dalam drama tersebut memuat segala unsur yang membangun. Dalam subbab ini akan dibahas mengenai unsur-unsur drama.

Unsur-unsur yang membangun sebuah karya sastra dikategorikan ke dalam dua bagian yaitu unsur intrinsik dan unsur ekstrinsik. Unsur intrinsik adalah unsur yang membangun karya sastra dari dalam karya sastra itu sendiri. Sedangkan unsur ekstrinsik ialah unsur yang membangun karya sastra dari luar karya sastra tersebut. Misalnya; agama, ekonomi, kebudayaan, maupun adat istiadat.

Adapun unsur intrinsik yang membangun karya sastra drama yaitu:

a. Tema

Tema dipandang sebagai dasar cerita, gagasan dasar umum (Nurgiyantoro, 2010: 70). Dikatakan juga bahwa tema merupakan pokok pikiran atau dasar cerita (KBBI, 2002: 1164). Selain itu, tema juga tidak lain adalah suatu gagasan sentral yang menjadi dasar tujuan yang hendak dicapai oleh pengarang. Jadi, dalam pengertian tema tercakup persoalan dan tujuan atau amanat pengarang kepada pembaca. Tema dalam sebuah drama memerlukan pemahaman yang tinggi. Pemahaman itu dapat diperoleh dengan adanya usaha untuk memahami informasi-informasi penting yang terdapat pada drama tersebut.

b. Latar

Latar meliputi unsur tempat, waktu, dan suasana dalam sebuah cerita. Latar memberikan pijakan cerita secara konkret dan jelas. Hal ini penting untuk

memberikan kesan realistis kepada pembaca, menciptakan suasana tertentu yang seolah-olah sungguh-sungguh ada dan terjadi (Nurgiyantoro, 2010: 217).

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pemilihan latar atau setting yang baik akan dapat membentuk tema dan plot tertentu.

c. Penokohan dan Perwatakan

Tokoh menunjuk pada orangnya, pelaku cerita sedangkan watak/karakter berarti menunjuk pada pelaku cerita dapat pula berarti perwatakan (Nurgiyantoro, 2010: 165).

d. Sudut Pandang

Sudut pandang mempersoalkan siapa yang menceritakan, atau dari posisi mana (siapa) peristiwa dan tindakan itu dilihat (Nurgiyantoro, 2010: 246).

e. Pemplotan

Plot mengandung unsur jalan cerita atau tepatnya peristiwa demi peristiwa yang susul menyusul namun ia lebih dari sekedar jalan cerita itu sendiri atau tepatnya ia lebih dari sekedar rangkaian peristiwa (Nurgiyantoro, 2010: 111). Plot mengandung unsur peristiwa, konflik dan juga klimaks.

f. Dialog

Gaya dialog dapat memberikan kesan realistis, sungguh-sungguh, dan memberi penekanan terhadap cerita atau kejadian yang dituturkan dengan gaya narasi (Nurgiyantoro, 2010: 311).

Dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa unsur dalam drama terdapat unsur intrinsik dan ekstrinsik yang membangun, semuanya saling terkait satu dengan yang lainnya.

B. Pembelajaran Drama

Pembelajaran drama di sekolah dapat ditafsirkan dua macam, yaitu pengajaran teori drama atau pengajaran apresiasi drama. Masing-masing terdiri atas dua jenis, yaitu pengajaran tentang teks (naskah) drama, dan pengajaran tentang teori pementasan drama (Waluyo, 2001: 153).

Menurut Waluyo (2001: 158) Pengajaran drama dapat membantu murid dalam pendalaman dan penggunaan bahasa yang sedang dipelajarinya sebagai penunjang pemahaman bahasa berarti untuk melatih kemampuan membaca (teks drama) dan menyimak/mendengarkan (dialog pertunjukan drama, mendengarkan drama radio, televisi dan sebagainya). Sementara sebagai penunjang latihan penggunaan bahasa artinya melatih keterampilan menulis teks drama sederhana, resensi drama, resensi pementasan, dan wicara (melakukan pentas drama).

1. Cara Pembelajaran Drama

Menurut Waluyo (2001: 159) cara pembelajaran drama yaitu dengan latihan membaca drama, latihan mendengarkan drama, latihan menulis, dan latihan wicara.

a. Latihan Membaca Drama

Teks drama adalah wacana dialog yang berbeda-beda dengan teks prosa. Wacana dialog lebih sulit dibaca (dipahami) karena dialog tokoh-tokoh yang satu dilengkapi oleh tokoh yang lain. Wacana dialog seseorang tokoh belum tentu merupakan kalimat utuh yang memiliki maksud lengkap. Demikian juga jawaban tokoh lainnya bukan merupakan kalimat lengkap.

b. Latihan Mendengarkan Drama

Teks drama dapat juga dibaca di depan kelas oleh beberapa murid (sesuai dengan kebutuhan peran yang ada). Murid-murid lain mendengarkan, mencatat tema dan isinya, dan berusaha untuk dapat menanggapi hasil kegiatan mendengarkan itu. Guru dapat juga memberikan tugas untuk mendengarkan drama radio atau drama televisi (dari kaset, video, atau televisi). Tema, isi, dan cerita harus dipahami oleh siswa sebagai bahan diskusi kelas atau membuat resensi. Guru dapat juga memberi tugas kepada murid untuk menonton pertunjukan drama. Mereka diberi tugas untuk mencatat isi, pembicaraan, tema, dan cerita drama tersebut. Hasil aktivitas ini dapat digunakan untuk resensi (menulis).

c. Latihan Menulis

Latihan menulis yang berkaitan dengan pengajaran drama dapat berupa menulis teks drama (sederhana), menulis sinopsis drama, menulis saduran drama, dan menulis resensi (teks drama ataupun pementasan drama). Tugas menulis itu dapat individual dan dapat juga kelompok. Hasilnya dapat dilaporkan kepada guru secara tertulis, dapat juga dibaca di depan kelas.

d. Latihan Wicara

Latihan wicara dapat dilaksanakan dengan menceritakan isi singkat drama di depan kelas dan pendramaan teks drama. Dengan pendramaan itu, dapat dibina kelancaran berbicara. Latihan wicara ini dapat juga dilakukan dengan pengkasetan dialog seperti dalam drama radio. Dalam hal ini, penjiwaan terhadap peran yang

dibawakan perlu dilatih secara baik. Karena itu, kelancaran wicara dapat dilatih melalui pentas atau pengkasetan drama.

Dewojati (2012: 267-282), berpendapat bahwa cara bermain drama dengan hal-hal berikut.

a. Dasar-dasar Akting

Akting adalah wujud yang kasat mata dari suatu seni peragaan tubuh, yang menirukan perilaku-perilaku manusia mencakup segala segi, lahir dan batin. Peniruan tersebut sebelumnya terlebih dahulu digagas, direka, dirancang, kemudian diselenggarakan di panggung untuk disaksikan penonton sebagai bentuk karya seni.

b. Bakat

Bakat merupakan karunia yang diberikan oleh Tuhan. Bakat manusia satu dengan yang lainnya tidaklah sama. Bakat harus sudah ada sejak awal. Dalam permainan di atas panggung, seorang aktor dituntut tidak hanya mampu menampilkan perannya dari gerakan-gerakan fisik saja, tetapi juga harus melakukan permainan yang berasal dari sukma. Ini berarti seorang aktor harus dapat mengubah sukmanya menjadi sukma peran yang disandangnya.

c. Kemauan

Kemauan dan bakat setiap orang dapat diuji melalui semangat dan gairah seseorang, ketika terlibat dalam kegiatan berkesenian. Kecintaannya terhadap seni dapat dicerminkan melalui kemauan dan keikhlasannya dalam mengikuti setiap proses belajar dan berkesenian.

d. Latihan

Dalam menjalani teater dan drama, perlu dipahami oleh aktor bahwa tidak ada satu pun kesenian yang mencapai tingkat memuaskan di mata peminat dan penikmatnya tanpa adanya latihan-latihan. Latihan tersebut merupakan sebuah proses untuk mendapatkan pementasan yang sukses. Tidak jarang dalam latihan tersebut melelahkan dan menjenuhkan. Namun, proses macam itulah yang akan menjadikan seorang actor terampil dan piawai

e. Pembangunan Akting dan Karakter

Dalam melakukan acting di atas panggung, terdapat beberapa alat yang harus dikuasai oleh aktor. Alat-alat tersebut hanya dapat dikuasai jika aktor melakukan latihan dengan sungguh-sungguh. Alat itu adalah konsentrasi, vokal, indera, tubuh, intelegensia, ingatan emosi, imajinasi, pembangunan watak, irama.

Dari pendapat tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa dalam bermain drama perlu adanya latihan terlebih dahulu. Latihan tersebut meliputi latihan membaca, latihan mendengarkan, latihan menulis, latihan wicara dan latihan pembangunan akting dan karakter.

Ada beberapa strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam bermain drama. Strategi tersebut misalnya strategi *role playing*, strategi atau teknik improvisasi, dan salah satunya yakni strategi *collaborative learning*.

C. Strategi Pembelajaran *Collaborative Learning*

1. Pengertian Strategi *Collaborative Learning*

Strategi *collaborative learning* adalah strategi dengan kerjasama, mengelompokkan atau membuat group dari siswa untuk tujuan pencapaian target nilai akademi. Kelompok atau group dibuat berdasarkan lingkungan sosial dengan sedikit sebuah tekanan serta kompetisi akademik (Wiesendanger, 2001: 173).

Sedangkan menurut Major, Cross & Barkley (2012: 6) menyatakan bahwa strategi *collaborative learning* adalah perpaduan dua atau lebih pelajar yang bekerja bersama-sama dan berbagi beban kerja secara setara sembari perlahan, mewujudkan hasil-hasil pembelajaran yang diinginkan.

2. Langkah-langkah Penerapan Strategi *Collaborative Learning*

Strategi *collaborative learning* memiliki beberapa tahapan ketika diterapkan dalam pembelajaran.

Wiesendanger (2001: 173-175), berpendapat bahwa langkah-langkah dalam menerapkan strategi *collaborative learning* adalah sebagai berikut.

- a. Mengelompokkan siswa menjadi group/kelompok kecil dengan anggota 4 orang atau lebih.
- b. Memberikan tugas kepada kelompok-kelompok yang sudah dibagi untuk memilih judul topik yang mereka inginkan untuk diteliti.
- c. Menetapkan dan memperkecil fokus.
- d. Mendorong dan menganjurkan agar setiap anggota group untuk menyampaikan ide atau gagasan latar belakang yang mereka ketahui terhadap

judul topik yang menarik dan untuk menjelaskan tentang isi/kesimpulan dengan teman satu kelas.

Dalam menerapkan strategi *collaborative learning* terdapat beberapa hal yang perlu dipertimbangkan. Menurut Major, Cross & Barkley. (2012: 144-145) adalah sebagai berikut.

Sebelum: Memutuskan bagaimana membentuk kelompok dan beberapa banyak siswa dalam setiap kelompok. Kumpulkan materi-materi yang memadai. Perkirakan jumlah waktu yang akan dibutuhkan oleh kegiatan tersebut dan rencanakanlah.

Awal: Jelaskan secara hati-hati tujuan-tujuan dari kegiatan tersebut dan sampaikan kepada siswa bagaimana kelompok akan bekerja. Pastikan bahwa tugas tersebut telah didefinisikan dengan jelas, dengan disertai pengarah yang di sampaikan secara tertulis dan bagikan atau sampaikan bahwa kerjasama sangat penting dan pastikan setiap siswa tahu bagaimana kelompok dan individu akan dievaluasi dan memiliki tanggung jawab.

Saat pelaksanaan: Jika diperlukan lebih dari satu sesi kelas untuk menyelesaikan sebuah tugas, lakukan pengecekan terhadap kelompok secara teratur untuk membantu kelompok belajar menyelesaikan masalah mereka sendiri supaya mereka dapat menjadi produktif dan mempelajari keterampilan kerja kelompok yang berharga

Akhir: Susunlah kegiatan penutup supaya kelompok dapat menyampaikan penemuan-penemuan mereka kepada *audiens* yang tertarik dan kritis. Kegiatan ini dapat disusun dalam sebuah cara yang dapat membuat setiap kelompok siswa

menyumbangkan penemuan mereka untuk menciptakan sebuah hasil pembelajaran yang lebih besar.

Setelah: Pertimbangkan untuk menyertakan tahap “refleksi” dimana siswa harus menganalisa apa yang sudah mereka pelajari, mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dalam proses-proses pembelajaran kolaboratif, dan menawarkan ide-ide konstruktif mengenai bagaimana pembelajaran mereka dapat ditingkatkan.

D. Pembelajaran Bermain Drama dengan Strategi *Collaborative Learning*

Wiesendanger (2001: 173) menyatakan bahwa strategi *collaborative learning* adalah strategi dengan kerjasama, mengelompokkan atau membuat group dari siswa untuk tujuan pencapaian target nilai akademik. Kelompok atau group dibuat berdasarkan lingkungan sosial dengan sedikit sebuah tekanan serta kompetisi akademi. Penggunaan strategi *collaborative learning* membutuhkan persiapan yang matang. Mengenai cara dalam menggunakan sebuah strategi pembelajaran haruslah dengan benar agar proses belajar mengajar dapat berlangsung dengan lancar, dan terhindar dari resiko kesalahan.

Langkah-langkah penerapan strategi *collaborative learning* adalah sebagai berikut:

1. Persiapan

Sebelum memulai pembelajaran hendaknya mengikuti langkah-langkah sebagai berikut.

- a. Guru mempersiapkan strategi pembelajaran.
- b. Guru memperkenalkan strategi kepada seluruh siswa.

2. Pelaksanaan

Hal yang perlu diperhatikan saat menggunakan strategi *collaborative learning*.

- a. Mengelompokkan siswa menjadi group/kelompok kecil dengan anggota 4 orang atau lebih.
- b. Memberikan tugas kepada kelompok-kelompok yang sudah dibagi untuk membaca dan memahami cerpen yang sudah diberikan.
- c. Masing-masing kelompok membuat naskah drama dari cerpen yang telah dibaca.
- d. Setiap kelompok bebas mengekspresikan hal yang ada dalam cerpen ke dalam naskah drama.
- e. Setelah selesai membuat naskah drama siswa bebas berkespresi, merealisasikan hal yang ada dalam naskah drama tersebut menjadi sebuah pertunjukan bermain drama.
- f. Setiap kelompok diberikan kebebasan untuk praktik bermain drama sesuai dengan naskah yang mereka buat.

3. Langkah akhir

Setelah selesai menggunakan strategi *collaborative learning*, siswa kemudian menilai anggota kelompok lain yang sedang bermain drama. Bermain drama merupakan bagian dari salah satu kompetensi berbahasa yakni kompetensi berbicara. Instrumen atau kriteria kompetensi berbicara, menurut Nurgiyantoro (2010: 408) berupa kesesuaian isi pembicaraan, ketepatan logika urutan cerita, ketepatan detail peristiwa, ketepatan makna keseluruhan berbicara, ketepatan kata,

ketepatan kalimat, kelancaran. Dibawah ini merupakan instrumen atau kriteria dalam menilai bermain drama siswa yang dimodifikasi seperlunya oleh peneliti.

Tabel 1: Kriteria Penilaian Bermain Drama
Kriteria Penilaian Bermain Drama

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik.	8-10
	Cukup, cukup menggunakan jeda.	6-7
	Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	4-5
Intensitas dan Kelancaran Berbicara	Baik, lancar dalam berbicara.	8-10
	Cukup, cukup lancar dalam berbicara.	6-7
	Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	4-5
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
<i>Movement</i>	Baik, memahami posisi blocking.	8-10
	Cukup, cukup memahami posisi blocking.	6-7
	Kurang, tidak memahami posisi blocking.	4-5
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik.	8-10
	Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik.	6-7
	Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	4-5
Jumlah		100

Penghitungan nilai akhir dalam skala 0 – 100 adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimum (100)}} \times \text{skor ideal (100)} =$$

E. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berjudul Keefektifan Strategi *Collaborative Learning* Terhadap Pembelajaran Bermain Drama Siswa Kelas XI SMAN 1 Rongkop Gunungidul. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian Neneng Kurniati (2011) yang berjudul Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan kab. Temanggung. Dalam penelitian kuasi eksperimen (eksperimen semu), Neneng Kurniati mencoba menguji keefektifan teknik improvisasi dalam pembelajaran bermain peran siswa kelas VIII SMPN 1 Parakan kab. Temanggung. Hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan skor postes kemampuan bermain peran siswa kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen.

Terbukti dari hasil uji-t skor postes kelompok kontrol dengan kelompok eksperimen diketahui nilai t hitung sebesar 5,646 dengan df 60 pada signifikansi 5% diperoleh nilai t tabel 2,000. Hal tersebut menunjukkan nilai $t_h = 5,646 > t_{tb} = 2,000$ pada siswa kelompok eksperimen dengan siswa kelompok kontrol. Selanjutnya untuk selisih skor rata-rata postes kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol yaitu $75,45 - 69,71 = 4,75$ (47,5%). Hasil menunjukkan skor kelompok eksperimen lebih tinggi daripada kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan pembelajaran bermain peran siswa dengan menggunakan teknik improvisasi lebih efektif dibandingkan pembelajaran bermain peran siswa tanpa menggunakan teknik improvisasi.

Penelitian yang serupa dengan penelitian ini juga pernah dilakukan oleh Imam Baihaqi, dengan judul Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan

Metode *Role Playing* pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta, pada Tahun 2010. Pada penelitian tindakan kelasnya Imam Baihaqi mencoba menerapkan metode *role playing* dalam bermain drama siswa pada kelompok teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode *role playing* dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa pada kelompok tater Kenes SMPN 4 Yogyakarta. Hasil penelitian menunjukkan kemampuan rata-rata siswa dalam bermain drama sebelum adanya implementasi tindakan berkurang. Setelah implementasi tindakan selama 2 siklus kemampuan rata-rata siswa dalam bermain drama menjadi baik atau meningkat.

Berdasarkan hasil pengamatan siswa dari pratindakan dengan nilai rata-rata hitung sebesar 17,6 (29,33%), siklus I sebesar 21,1 (35,17%), dan pada siklus II nilai rata-rata hitung menjadi 37,6 (62,67%). Kemampuan bermain drama siswa dari pratindakan kesiklus II mengalami peningkatan sebesar 20 (33,34%). Proses bermain drama mengalami peningkatan, terlihat dari hasil pengamatan proses selama pembelajaran. Dari pratindakan dengan nilai rata-rata hitung sebesar 7,6 (38%), dan pada siklus II nilai rata-rata hitung menjadi 17,2 (86%). Pembelajaran bermain drama dari pratindakan ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,6 (48%).

Penelitian yang dilakukan Neneng Kurniati dan Imam Baihaqi relevan dengan penelitian yang dilakukan ini, sehingga dijadikan sebagai acuan penelitian. Kedua penelitian tersebut menyajikan tentang keefektifan atau peningkatan dalam bermain peran siswa kelas VIII. Perbedaannya terletak pada metode yang digunakan. Neneng Kurniati menguji keefektifan bermain peran siswa dengan

metode teknik improvisasi sedangkan Imam Baihaqi menguji peningkatan bermain drama siswa dengan metode *role playing*.

Penelitian ini ingin menguji keefektifan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop Gunungkidul. Dengan demikian, penelitian ini juga diharapkan menunjukkan keefektifan strategi *collaborative learning* sehingga adanya peningkatan siswa dalam bermain drama.

F. Kerangka Pikir

Bermain drama dapat dipahami sebagai suatu aktivitas seseorang memerankan tokoh dalam lakon cerita di hadapan orang banyak. Dengan bermain drama, siswa dilatih untuk mengekspresikan ide, gaya, serta kreatifitasnya dalam berapresiasi drama. *Collaborative learning* merupakan salah satu strategi pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran bermain drama. Strategi *collaborative learning* dapat memudahkan siswa untuk meningkatkan kepercayaan diri, mengurangi ketakutan terhadap guru, mendapat nilai tinggi dalam ujian, siswa mendapat tambahan positif tentang penilaian pandangan terhadap orang lain dan meningkatkan motivasi diri mereka.

Dengan menggunakan strategi *collaborative learning* siswa akan lebih paham bagaimana bekerjasama dalam sebuah tim untuk bermain sebuah drama. Penggunaan strategi *collaborative learning* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul. Hal ini relevan dengan kondisi siswa yang kritis, kreatif, dan diharapkan akan tertarik

dalam pembelajaran bermain drama dengan menggunakan strategi *collaborative learning*. Daya kreativitas siswa diharapkan dapat ditingkatkan dengan adanya penerapan strategi *collaborative learning*.

G. Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut.

1. Hipotesis nol
 - a. Tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama siswa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.
 - b. Pembelajaran bermain drama dengan menggunakan strategi *collaborative learning* tidak efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.
2. Hipotesis Kerja
 - a. Ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.
 - b. Pembelajaran bermain drama dengan strategi *collaborative learning* efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

BAB III

METODE PENELITIAN

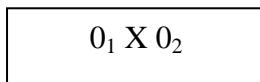
A. Desain dan Paradigma Penelitian

1. Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

Berdasarkan tujuan di atas, maka dalam penelitian ini digunakan pretes dan postes, sehingga penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen. Metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan desain penelitian "*Pretes and Postes Group*" dengan desain sebagai berikut.

Gambar 1: Desain Penelitian



Keterangan:

O_1 : Pretes.

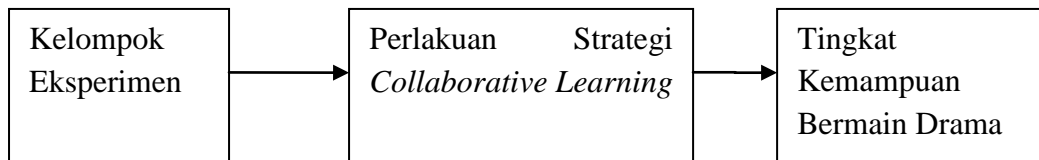
O_2 : Postes.

2. Paradigma Penelitian

Paradigma penelitian merupakan model realisasi antara variabel-variabel dalam suatu kegiatan penelitian. Paradigma penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut.

a. Paradigma Kelompok Eksperimen

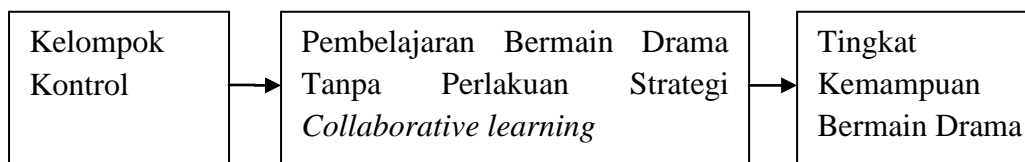
Paradigma kelompok eksperimen, dapat dilihat melalui bagan di bawah ini.



Gambar 2: **Paradigma Kelompok Eksperimen**

b. Paradigma Kelompok Kontrol

Paradigma kelompok kontrol, dapat dilihat melalui bagan di bawah ini.



Gambar 3: **Paradigma Kelompok Kontrol**

Berdasarkan bagan paradigma penelitian di atas, variabel penelitian yang telah ditetapkan dikenai pengukuran dengan pretes. Manipulasi eksperimen menggunakan strategi *collaborative learning* untuk kelompok eksperimen dan perlakuan tanpa menggunakan strategi *collaborative learning* untuk kelompok kontrol. Selain itu, kedua kelompok dikenai pengukuran dengan menggunakan postes.

B. Definisi Operasional Penelitian

Dalam penelitian ini variabel-variabelnya adalah sebagai berikut.

1. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah penggunaan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran bermain drama (X).

2. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah kemampuan siswa bermain drama (Y) SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006: 130).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah semua siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul tahun ajaran 2013/2014 yang terdiri atas 3 kelas, yaitu: 1 kelas IPA dan 2 kelas IPS dengan jumlah siswa 61 orang.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006: 131). Dalam penelitian ini digunakan teknik pengambilan sampel *random sampling*. Di dalam pengambilan sampel subjek-subjek di dalam populasi dicampur sehingga semua subjek penelitian dianggap sama. Dalam penelitian ini menggunakan dua kelas yang berbeda namun dengan taraf prestasi yang sama. Salah satunya dijadikan kelompok kontrol yang diperlakukan pembelajaran secara kelompok biasa dan kelas yang lain dijadikan kelas eksperimen yang

menggunakan strategi *collaborative learning*. Berdasarkan hasil pengundian yang dilakukan, maka ditetapkan kelas XI IPS 1 sebagai kelompok kontrol yang berjumlah 20 siswa dan kelas XI IPS 2 sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 21 siswa.

D. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul dengan subjek penelitian siswa kelas XI tahun ajaran 2013/2014. SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul terletak di Karangwetan, Semugih, Rongkop, Gunungkidul. Penelitian dilaksanakan pada bulan November sampai Desember semester satu/ganjil tahun ajaran 2013/2014.

E. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tahap Sebelum Eksperimen

Pada tahap ini, dilakukan pretes pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen untuk mengetahui tingkat kondisi yang berkenaan dengan variabel terikat. Hasil pretes berguna sebagai pengontrolan perbedaan awal antara kedua kelompok. Hal ini dilakukan karena kedua kelompok harus berangkat dari keadaan yang sama. Antara kedua kelompok diberikan pretes sama yaitu tes praktik bermain drama. Kemudian skor pretes dari kelompok kontrol dan

kelompok eksperimen kemudian dianalisis menggunakan rumus uji-t. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan komputer program SPSS versi 16.0.

2. Tahap Eksperimen

Setelah kedua kelompok dianggap sama dan telah diberi pretes, maka tahap selanjutnya diadakan perlakuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan bermain drama siswa. Tindakan ini melibatkan empat unsur pokok, yakni strategi, siswa, guru, dan peneliti. Guru sebagai pelaku manipulasi proses belajar mengajar. Manipulasi yang dimaksudkan yaitu pemberian perlakuan dengan menggunakan strategi *collaborative learning* pada kelompok eksperimen. Siswa sebagai unsur yang menjadi sasaran manipulasi. Peneliti sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses pemberian manipulasi.

Pada kelompok eksperimen siswa bermain drama dengan menggunakan strategi *collaborative learning* dan pada kelompok kontrol siswa bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

Adapun tahap pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut.

a. Kelompok Eksperimen

Pada kelompok ini dikenai perlakuan dengan pemberian strategi *collaborative learning* pada siswa yang berlatih bermain drama.

b. Kelompok Kontrol

Pada kelompok ini tidak dikenai perlakuan pemberian strategi *collaborative learning* pada siswa yang berlatih bermain drama.

3. Tahap Sesudah Eksperimen

Sebagai langkah terakhir setelah mendapat perlakuan, pada kedua kelompok diberikan postes dengan materi yang sama seperti pada waktu pretes. Pemberian postes ini dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan kemampuan bermain drama siswa saat pretes dan postes, apakah hasil bermain drama siswa semakin meningkat, sama, atau mengalami penurunan.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Tes

Tes yang dimaksud tes praktik. Pada penelitian ini siswa kelas kontrol melakukan praktik bermain drama secara biasa/tradisional dan untuk kelas eksperimen melakukan praktik bermain drama menggunakan strategi *collaborative learning*. Adapun kriteria penilaian bermain drama dapat dilihat pada lampiran 1 halaman 74.

G. Uji Validitas dan Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Uji Validitas Instrumen Penelitian

Menurut Nurgiyantoro (2009: 338), menyatakan bahwa validitas mempersoalkan apakah alat itu dapat mengukur apa yang akan diukur. Dalam penelitian ini, yang digunakan adalah *expert judgement*. *Expert Judgement* adalah uji validitas yang dilakukan oleh orang yang berkompeten dibidang yang bersangkutan, yang dikenal dengan istilah penilaian oleh ahlinya. Dalam

penelitian ini dilakukan uji validitas instrumen dengan mengkonsultasikan kepada dosen pembimbing dan guru mata pelajaran Bahasa Indonesia SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul.

2. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Untuk mengetahui bahwa data yang terkumpul benar maka tahap yang dilakukan adalah pengecekan kembali terhadap data yang sudah terkumpul (Arikunto, 2006: 212-213). Cara yang dilakukan untuk melakukan *triangulasi* dalam penelitian ini adalah mencari reliabilitas instrumen atau pedoman pengamatan dengan dokumentasi berupa rekaman atau *audio-visual*.

H. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data diawali dengan memberikan pretes pada siswa untuk kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pretes yang diberikan sama untuk mengetahui seberapa besar kemampuan awal siswa untuk kedua kelompok tersebut.

Tes selanjutnya adalah postes yang dilakukan setelah diberi perlakuan strategi pembelajaran *collaborative learning* untuk kelompok eksperimen dan untuk kelompok kontrol yang diberi pembelajaran dengan strategi pembelajaran tradisional/biasa. Tes ini berfungsi untuk membandingkan ketercapaian tujuan dalam penelitian ini.

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Uji-t dimaksudkan untuk mengobservasi hasil pengukuran dari dua kelompok sampel yang berbeda, yaitu kemampuan bermain drama pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Seluruh perhitungan uji-t akan dihitung menggunakan SPSS versi 16.0. Sebelum dilakukan analisis data, dilakukan uji persyaratan hipotesis terlebih dahulu.

1. Uji Persyaratan Hipotesis

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Uji normalitas digunakan untuk menguji apakah sebaran data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov Smirnov. Persyaratan data disebut normal jika probabilitas atau $P > 0,05$ pada uji normalitas Kolmogorov Smirnov. Uji ini menggunakan bantuan komputer program SPSS 16.0.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki variasi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan yang signifikan satu sama lain. Untuk menguji homogenitas varian data, digunakan uji F. Uji ini menggunakan komputer program SPSS 16.0. Jika skor hasil tes dari *Levene's*, signifikannya atau nilai P lebih besar daripada 0,05 (5%), maka dapat dinyatakan bahwa kedua kelompok sampel tersebut variannya tidak berbeda secara signifikan atau homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah persyaratan analisis terpenuhi langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Uji yang digunakan untuk menguji hipotesis yaitu mengetahui keefektifan strategi *collaborative learning* pada siswa yang diberikan perlakuan dan pada siswa yang tidak diberikan perlakuan. Uji t digunakan untuk melihat ada tidaknya perbedaan yang berarti dari dua hasil pengukuran suatu variabel atau dari dua variabel yang diteliti. Hipotesis statistik disebut juga hipotesis nihil (H_0). Hipotesis ini menyatakan "tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama siswa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*".

$$H_0 = \mu_1 : \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$$

H_0 = Tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama siswa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

H_a = Ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

$$H_0 = \mu_1 : \mu_2$$

$$H_a = \mu_1 > \mu_2$$

H_o = Pembelajaran bermain drama dengan menggunakan strategi *collaborative learning* tidak efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

H_a = Pembelajaran bermain drama dengan strategi *collaborative learning* efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menguji perbedaan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Data-data penelitian ini diperoleh skor pretes untuk mengetahui kemampuan bermain drama awal siswa dan skor postes untuk mengetahui kemampuan bermain drama akhir siswa. Kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi *collaborative learning* sedangkan kelompok eksperimen adalah kelompok yang menggunakan strategi *collaborative learning*. Hasil penelitian kelompok kontrol dan kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol

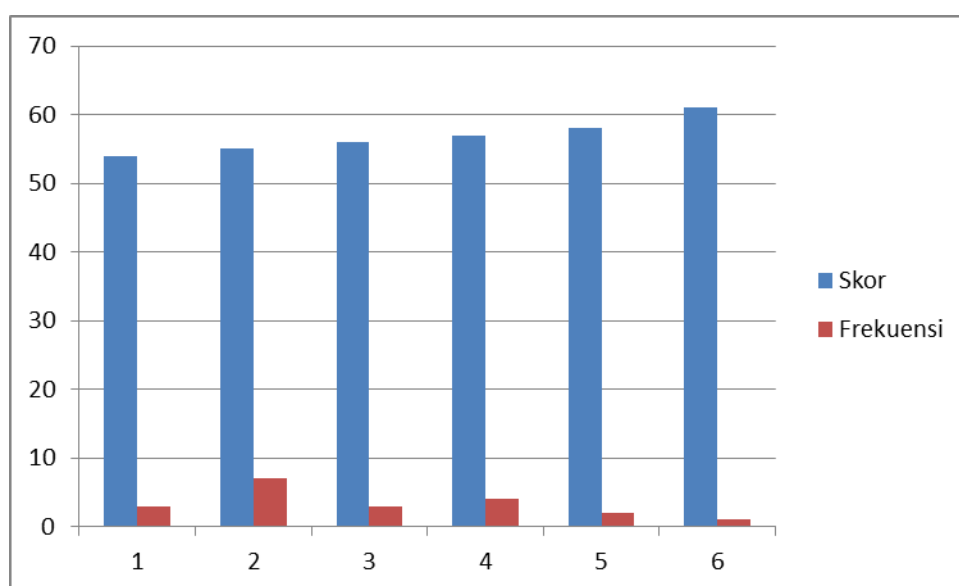
Kelompok kontrol merupakan kelas yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan pretes bermain drama. Subjek pada pretes kelompok kontrol sebanyak 20 siswa. Hasil pretes kelompok kontrol yaitu skor tertinggi sebesar 61 dan terendah sebesar 54.

Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 16.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) pada kelompok kontrol saat pretes sebesar 56,00; skor tengah (median) sebesar 55,50; mode sebesar 55,00; dan standar deviasi sebesar 1,71679. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 79. Distribusi frekuensi skor pretes kemampuan bermain drama kelompok kontrol dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 2: Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol

Skor	Frekuensi	Persentase	Presentase Kumulatif
54	3	15	15
55	7	35	50
56	3	15	65
57	4	20	85
58	2	10	95
61	1	5	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 4: Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol

b. Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Ekperimen

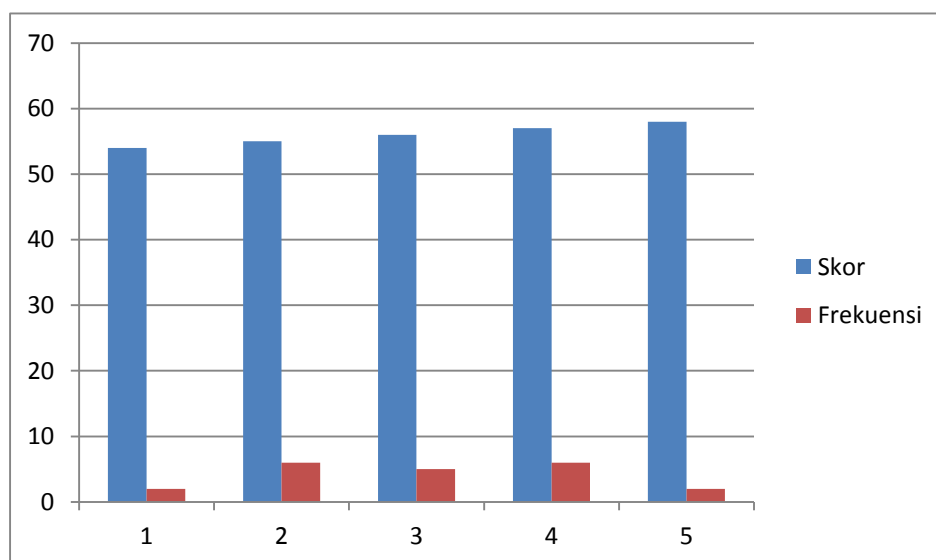
Kelompok eksperimen merupakan kelas yang diberi pembelajaran dengan menggunakan strategi *collaborative learning*. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan pretes kemampuan bermain drama. Subjek pada pretes kelompok eksperimen sebanyak 21 siswa. Hasil pretes kelompok eksperimen yaitu skor tertinggi sebesar 58 dan skor terendah sebesar 54.

Melalui perhitungan komputer program SPSS versi 16.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok eksperimen saat pretes sebesar 56,00; skor tengah (median) sebesar 56,00; mode sebesar 55,00; dan standar deviasi sebesar 1,18322. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 80. Distribusi frekuensi skor pretes kemampuan bermain drama kelompok eksperimen dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3: **Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen**

Skor	Frekuensi	Persentase	Persentase kumulatif
54	2	9,5	9,5
55	6	28,6	38,1
56	5	23,8	61,9
57	6	28,6	90,5
58	2	9,5	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 5: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen**

c. Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol

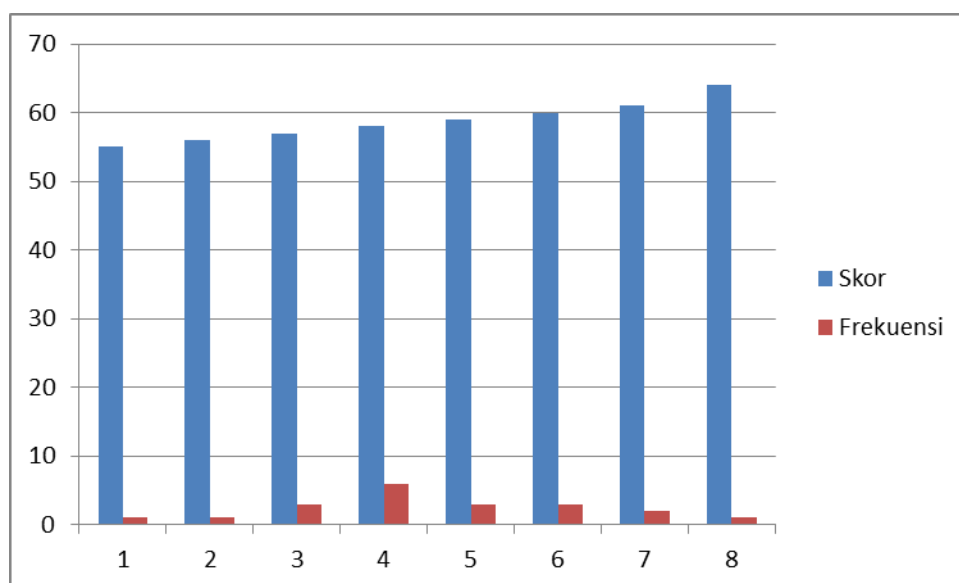
Postes kemampuan bermain drama pada kelompok kontrol dilakukan dengan tujuan melihat pencapaian peningkatan kemampuan bermain drama dengan pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Subjek pada postes kelompok kontrol sebanyak 20 siswa. Hasil postes menunjukkan bahwa skor tertinggi diraih siswa sebesar 64 dan skor terendah sebesar 55.

Melalui perhitungan program SPSS versi 16.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok kontrol saat postes sebesar 58,65; skor tengah (median) sebesar 58,00; mode sebesar 58,00; dan standar deviasi sebesar 2,00722. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 81. Distribusi frekuensi skor postes kemampuan bermain drama kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4: Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol

Skor	Frekuensi	Persentase	Persentase kumulatif
55	1	5	5
56	1	5	10
57	3	15	25
58	6	30	55
59	3	15	70
60	3	15	85
61	2	10	95
64	1	5	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 6: Histogram Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol

d. Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen

Postes kemampuan bermain drama pada kelompok eksperimen dilakukan dengan tujuan melihat pencapaian peningkatan kemampuan bermain drama dengan pembelajaran menggunakan strategi *collaborative learning*. Subjek pada

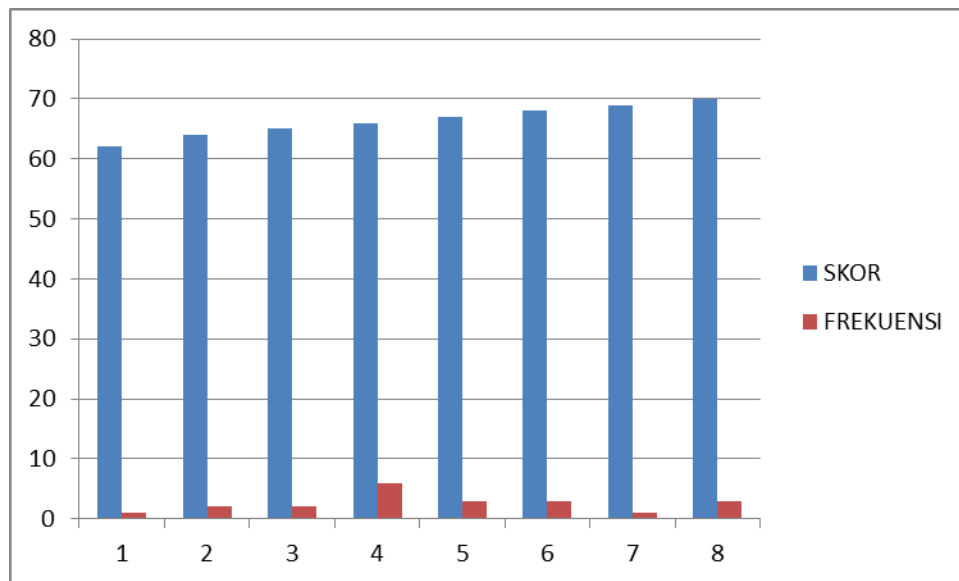
postes kelompok eksperimen sebanyak 21 siswa. Hasil postes menunjukkan bahwa skor tertinggi diraih siswa sebesar 70 dan skor terendah sebesar 62.

Melalui perhitungan program SPSS versi 16.0 diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang dicapai kelompok eksperimen saat postes sebesar 66,66; skor tengah (median) sebesar 66,00; mode sebesar 66,00; dan standar deviasi sebesar 2,10555. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 3 halaman 82. Distribusi frekuensi skor postes kemampuan bermain drama kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 5: Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen

Skor	Frekuensi	Persentase	Persentase kumulatif
62	1	4,8	4,8
64	2	9,5	14,3
65	2	9,5	23,8
66	6	28,6	52,4
67	3	14,3	66,7
68	3	14,3	81,0
69	1	4,8	85,7
70	3	14,3	100

Tabel di atas dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 7: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen**

e. Perbandingan Data Skor Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Tabel berikut disajikan untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, mean, median, mode, dan standar deviasi dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 6: **Perbandingan Data Statistik Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	Mdn	Mo	SD
Pretes Kontrol	K. 20	61	54	56,00	55,50	55,00	1,71679
Pretes Eksperimen	K. 21	58	54	56,00	56,00	55,00	1,18322
Postes Kontrol	K. 20	64	55	58,65	58,00	58,00	2,00722
Postes Eksperimen	K. 21	70	62	66,66	66,00	66,00	2,10555

Dari tabel di atas, dapat dibandingkan skor pretes dan skor postes kemampuan bermain drama antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Skor tertinggi yang diperoleh kelompok kontrol pada saat pretes sebesar 61 dan skor terendah 54, sedangkan pada saat postes skor tertinggi yang diperoleh kelompok kontrol sebesar 64 dan skor terendah 55. Skor tertinggi yang diperoleh kelompok eksperimen pada saat pretes sebesar 58 dan skor terendah 54, sedangkan pada saat postes skor tertinggi yang diperoleh kelompok eksperimen sebesar 70 dan skor terendah sebesar 62.

Skor rata-rata antara skor pretes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen juga mengalami peningkatan. Pada saat pretes, skor rata-rata (mean) kelompok kontrol 56,00, sedangkan pada saat postes sebesar 58,65. Pada kelompok eksperimen, skor rata-rata (mean) pada saat pretes sebesar 56,00, sedangkan pada saat postes sebesar 66,66.

2. Uji Persyaratan Hipotesis

Sebelum dilakukan pengajuan hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan hipotesis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas Sebaran Data

Hasil uji normalitas diperoleh dari skor pretes dan postes kemampuan bermain drama pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Syarat data dikatakan berdistribusi normal apabila P yang diperoleh dari hasil perhitungan lebih besar dari tingkat alpha 0,05 (5%). Berikut rangkuman hasil uji normalitas sebaran data pretes dan postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Tabel 7: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Tes Kemampuan Bermain Drama

Data	Indeks	df	Signifikasi	Keterangan
Pretes Kelompok Kontrol	0,220	20	0,012	$P > 0,05 = \text{normal}$
Postes Kelompok Kontrol	0,177	20	0,101	$P > 0,05 = \text{normal}$
Pretes Kelompok Eksperimen	0,182	21	0,068	$P > 0,05 = \text{normal}$
Postes Kelompok Eksperimen	0,148	21	0,200	$P > 0,05 = \text{normal}$

Hasil perhitungan normalitas sebaran data pretes kelompok kontrol diketahui bahwa data tersebut memiliki indeks 0,220, df 20, dan signifikansi 0,012. Berdasarkan hasil tersebut P lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data pretes kelompok kontrol berdistribusi normal. Selanjutnya, hasil perhitungan normalitas sebaran data postes kelompok kontrol diketahui bahwa data tersebut memiliki indeks 0,177, df 20, dan signifikansi 0,101. Berdasarkan hasil tersebut, P lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data postes kelompok kontrol berdistribusi normal.

Hasil perhitungan normalitas sebaran data pretes kelompok eksperimen diketahui bahwa data tersebut memiliki indeks 0,182, df 21, dan signifikansi 0,068. Berdasarkan hasil tersebut, P lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data pretes kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hasil perhitungan normalitas sebaran data postes kelompok eksperimen diketahui bahwa data tersebut memiliki indeks 0,148, df 21, dan signifikansi 0,200. Berdasarkan hasil tersebut, P lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan data postes kelompok eksperimen berdistribusi normal. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 4 halaman 84.

a. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas sebaran data, kemudian dilakukan uji homogenitas dengan bantuan SPSS 16.0. Syarat agar varian bersifat homogen apabila nilai signifikansi hitung lebih besar dari derajat signifikansi yang ditetapkan, yaitu 5% (0,05).

1) Uji Homogenitas Data Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama

Rangkuman hasil penghitungan uji homogenitas data pretes dan postes kemampuan bermain drama adalah sebagai berikut.

Tabel 8: **Rangkuman Hasil Uji Homogenitas Data Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama**

Data	F	P	Keterangan
Pretes Kelompok Kontrol dan Eksperimen	1,550	0,221	$P > 0,05 =$ homogen
Postes Kelompok Kontrol dan Eksperimen	0,119	0,732	$P > 0,05 =$ homogen

Hasil penghitungan uji homogenitas data pretes dapat diketahui skor hasil tes dari *Levene's*, F sebesar 1,550, dan P sebesar 0,221. Oleh karena P lebih besar daripada 0,05 (5%), data pretes kemampuan bermain drama dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varian.

Hasil uji homogenitas data postes dapat diketahui skor hasil *Levene's*, F sebesar 0,119, dan P sebesar 0,732. Oleh karena P lebih besar daripada 0,05 (5%), data postes kemampuan bermain drama dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen atau tidak memiliki perbedaan varian. Hasil penghitungan uji homogenitas data pretes dan postes kemampuan bermain drama selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5 halaman 91.

3. Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu untuk menguji perbedaan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Menguji keefektifan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul.

a. Uji-t

Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perbedaan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Penghitungan uji-t dilakukan dengan bantuan SPSS versi 16.0. Syarat data bersifat signifikan apabila t hitung lebih besar dari t tabel.

1) Uji-t Data Pretes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Hasil analisis statistik deskriptif skor pretes kemampuan bermain drama pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, meliputi jumlah subjek (N), mean (M), median (Mdn), mode (Mo), dan standar deviasi (SD). Pada kelompok kontrol subjek (N) berjumlah 20, mean (M) sebesar 56,00, median (Mdn) sebesar 55,50, mode (Mo) sebesar 55,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 1,71679. Pada kelompok eksperimen subjek (N) berjumlah 21, mean (M) sebesar 56,00, median

(Mdn) sebesar 56,00, mode (Mo) sebesar 55,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 1,18322. Hasil statistik tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 9: Perbandingan Data Statistik Skor Pretes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	N	M	Mdn	Mo	SD
Pretes Kelompok Kontrol	20	56,00	55,50	55,00	1,71679
Pretes Kelompok Eksperimen	21	56,00	56,00	55,00	1,18322

Keterangan:

N : jumlah subjek
M : mean
Mdn : median
Mo : mode
SD : standar deviasi

Hasil skor pretes antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada skor rata-rata setiap kelompok. Skor rata-rata pretes kelompok kontrol sebesar 56,00 sedangkan skor rata-rata pretes kelompok eksperimen sebesar 56,00. Skor rata-rata pretes kedua kelompok tersebut tidak berbeda secara signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata pretes kedua kelompok tersebut tidak berbeda jauh atau setara. Data skor pretes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan bermain drama awal antara kedua kelompok tersebut. Berikut rangkuman hasil uji-t skor pretes dalam bentuk tabel.

Tabel 10: Rangkuman Hasil Uji-t Skor Pretes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t_h	t_t	Db	P	Keterangan
Pretes Kelompok Kontrol dan Eksperimen	0,000	2,021	39	1,00	$t_h < t_t$ = tidak signifikan $p > 0,05$ = tidak signifikan

Keterangan:

t_h : t hitung

t_t : t tabel

db : derajat kebebasan

p : peluang galat

Hasil analisis diperoleh besarnya t hitung adalah 0,000 dengan db 39. Nilai t hitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 39. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 39 yaitu 2,021. Nilai p diperoleh sebesar 1,00. Jadi t_h (t hitung) lebih kecil dari t_t (t tabel) dan nilai $p > 0,05$ yang berarti tidak signifikan. Berdasarkan hasil tersebut, hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki tingkat kemampuan bermain drama yang sama atau setara. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 94.

2) Uji-t Skor Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Hasil analisis statistik deskriptif skor postes kemampuan bermain drama pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, meliputi jumlah subjek (N), mean, median (Mdn), mode (Mo), dan standar deviasi (SD). Pada kelompok kontrol subjek (N) berjumlah 20, mean (M) sebesar 58,65, median (Mdn) sebesar 58,00, mode (Mo) sebesar 58,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 2,00722. Pada kelompok eksperimen subjek (N) berjumlah 21, mean (M) sebesar 66,66, median

(Mdn) sebesar 66,00, mode (Mo) sebesar 66,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 2,10555. Hasil statistik tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 11: Perbandingan Data Statistik Skor Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	N	M	Mdn	Mo	SD
Postes Kelompok Kontrol	20	58,65	58,00	58,00	2,00722
Postes Kelompok Eksperimen	21	66,66	66,00	66,00	2,10555

Keterangan:

N : jumlah subjek
M : mean
Mdn : median
Mo : mode
SD : standar deviasi

Hasil skor postes antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dapat dilihat pada skor rata-rata setiap kelompok. Skor rata-rata postes kelompok kontrol sebesar 58,65 sedangkan skor rata-rata postes kelompok eksperimen sebesar 66,66. Skor rata-rata postes kedua kelompok tersebut berbeda secara signifikan. Jadi dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata postes kedua kelompok tersebut berbeda atau tidak setara.

Data skor postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan bermain drama awal antara kedua kelompok tersebut. Berikut rangkuman hasil uji-t skor postes dalam bentuk tabel.

Tabel 12: **Rangkuman Hasil Uji-t Skor Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	t_h	t_t	db	P	Keterangan
Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	12,466	2,021	39	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan $p < 0,05 =$ signifikan

Keterangan:

t_h : t hitung

t_t : t tabel

db : derajat kebebasan

p : peluang galat

Hasil analisis diperoleh besarnya t hitung adalah 12,466 dengan db 39. Nilai t hitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 39. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 39 yaitu 2,021. Nilai p diperoleh sebesar 0,00. Jadi t_h (t hitung) lebih besar dari t_t (t tabel) dan nilai p lebih kecil dari 0,05. Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa kemampuan bermain drama antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen memiliki perbedaan yang signifikan. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 95.

3) Uji-t Skor Pretes dan Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol

Hasil analisis statistik deskriptif skor pretes dan postes kemampuan bermain drama pada kelompok kontrol meliputi jumlah subjek (N), mean, median (Mdn), mode (Mo), dan standar deviasi (SD). Pada pretes kelompok kontrol subjek (N) berjumlah 20, mean (M) sebesar 56,00, median (Mdn) sebesar 55,50, mode (Mo) sebesar 55,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 1,71679. Pada postes kelompok kontrol subjek (N) berjumlah 20, mean (M) sebesar 58,65, median

(Mdn) sebesar 58,00, mode (Mo) sebesar 58,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 2,00722. Hasil statistik tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 13: Perbandingan Data Statistik Skor Pretes dan Postes Kelompok Kontrol

Data	N	M	Mdn	Mo	SD
Pretes Kelompok Kontrol	20	56,00	55,50	55,00	1,71679
Postes Kelompok Kontrol	20	58,65	58,00	58,00	2,00722

Keterangan:

N : jumlah subjek
M : mean
Mdn : median
Mo : mode
SD : standar deviasi

Hasil skor pretes dan postes kelompok kontrol dapat dilihat pada skor rata-rata setiap kelompok. Skor rata-rata pretes kelompok kontrol sebesar 56,00 sedangkan skor rata-rata postes kelompok kontrol sebesar 58,65. Peningkatan skor rata-rata dari pretes ke postes pada kelompok kontrol jauh lebih kecil daripada peningkatan skor rata-rata pada kelompok eksperimen.

Data skor pretes dan postes kelompok kontrol selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan bermain drama sebelum dan sesudah perlakuan terhadap kelompok kontrol. Berikut rangkuman hasil uji-t skor pretes dan postes kelompok kontrol dalam bentuk tabel.

Tabel 14: **Rangkuman Hasil Uji-t Skor Pretes Postes Kelompok Kontrol**

Data	t_h	t_t	db	P	Keterangan
Pretes Kelompok Kontrol dan Postes Kelompok Kontrol	174,436	2,021	39	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan $p < 0,05 =$ signifikan

Keterangan:

t_h : t hitung

t_t : t tabel

db : derajat kebebasan

p : peluang galat

Hasil analisis diperoleh besarnya t hitung adalah 174,436 dengan db 39. Nilai t hitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 39. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 39 yaitu 2,021. Nilai p diperoleh sebesar 0,000. Jadi t_h (t hitung) lebih besar dari t_t (t tabel) dan nilai $p < 0,05$ yang berarti signifikan. Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan kemampuan bermain drama siswa kelompok kontrol pada saat pretes dan postes. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 97.

4) Uji-t Skor Pretes Postes Kemampuan Bermain Drama Kelompok Eksperimen

Hasil analisis statistik deskriptif skor pretes dan postes kemampuan bermain drama pada kelompok eksperimen, meliputi jumlah subjek (N), mean, median (Mdn), mode (Mo), dan standar deviasi (SD). Pada pretes kelompok eksperimen subjek (N) berjumlah 21, mean (M) sebesar 56,00, median (Mdn) sebesar 56,00, mode (Mo) sebesar 55,00, dan standar deviasi (SD) sebesar 1,18322. Pada postes kelompok eksperimen subjek (N) berjumlah 21, mean (M) sebesar 66,66, median (Mdn) sebesar 66,00, mode (Mo) sebesar 66,00, dan standar

deviasi (SD) sebesar 2,10555. Hasil statistik tersebut disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 15: Perbandingan Data Statistik Skor Pretes Postes Kelompok Eksperimen

Data	N	M	Mdn	Mo	SD
Pretes Kelompok Eksperimen	21	56,00	56,00	55,00	1,18322
Postes Kelompok Eksperimen	21	66,66	66,00	66,00	2,10555

Keterangan:

N : jumlah subjek
M : mean
Mdn : median
Mo : mode
SD : standar deviasi

Hasil skor pretes dan postes kelompok eksperimen dapat dilihat pada skor rata-rata setiap kelompok. Skor rata-rata pretes kelompok eksperimen sebesar 56,00 sedangkan skor rata-rata postes kelompok eksperimen sebesar 66,66. Skor rata-rata pretes dan postes kelompok eksperimen berbeda secara signifikan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata pretes dan postes kelompok tersebut berbeda jauh atau tidak setara. Data skor pretes dan postes kelompok eksperimen selanjutnya dianalisis dengan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan bermain drama sebelum dan sesudah perlakuan terhadap kelompok eksperimen. Berikut rangkuman hasil uji-t skor pretes dan postes kelompok eksperimen dalam bentuk tabel.

Tabel 16: **Rangkuman Hasil Uji-t Skor Pretes Postes Kelompok Eksperimen**

Data	t_h	t_t	db	p	Keterangan
Pretes Kelompok Eksperimen dan Postes Kelompok Eksperimen	74,936	2,000	41	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan $p < 0,05 =$ signifikan

Keterangan:

t_h : t hitung

t_t : t tabel

db : derajat kebebasan

p : peluang galat

Hasil analisis diperoleh besarnya t hitung adalah 74,936 dengan db 41. Nilai t hitung tersebut dikonsultasikan dengan nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 41. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 41 yaitu 2,000. Nilai p diperoleh sebesar 0,000. Jadi t_h (t hitung) lebih besar dari t_t (t tabel) dan nilai p lebih kecil dari 0,05. Hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan pada kemampuan bermain drama siswa kelompok eksperimen antara sebelum dan sesudah perlakuan menggunakan strategi *collaborative learning*. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 7 halaman 98.

Berdasarkan data di atas, diperoleh simpulan: (1) skor pretes kemampuan bermain drama antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan; (2) skor pretes dan postes kemampuan bermain drama kelompok kontrol menunjukkan bahwa ada perbedaan; (3) skor pretes dan postes kemampuan bermain drama kelompok eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan; (4) skor postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan.

4. Pengajuan Hipotesis

a. Hasil Uji Hipotesis Pertama

Hipotesis pertama dalam penelitian ini adalah “ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*”. Hipotesis tersebut adalah hipotesis alternatif (H_a). Dalam perhitungan atau pengujian, H_a harus diubah menjadi H_o (hipotesis nihil) sehingga bunyinya berubah menjadi “tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama siswa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*”.

Rumus yang digunakan adalah uji-t. Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus uji-t diperoleh hasil sebagai berikut.

Tabel 17: **Rangkuman Hasil Uji-t Skor Postes Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

Data	t_h	t_t	db	P	Keterangan
Postes Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol	12,466	2,021	39	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan $p < 0,05 =$ signifikan

Keterangan:

t_h : t hitung

t_t : t tabel

db : derajat kebebasan

p : peluang galat

Perhitungan berdasarkan rumus statistik uji-t antarkelompok dengan bantuan komputer SPSS versi 16.0 diperoleh t hitung sebesar 12,466 dengan db

39. Kemudian skor t hitung dikonsultasikan dengan nilai tabel (t_t) pada taraf signifikansi 5% dan db 39 adalah 2,021. Hal itu menunjukkan bahwa skor t hitung lebih besar dari skor t tabel. Dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan "tidak ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama siswa antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*" **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan "ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama antara kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dengan kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*" **diterima**. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 6 halaman 95.

b. Hasil Uji Hipotesis Kedua

Hipotesis kedua dalam penelitian ini adalah pembelajaran bermain drama dengan strategi *collaborative learning* efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

Tabel 18: **Rangkuman Hasil Uji-t Skor Pretes Postes Kelompok Eksperimen**

Data	t_h	t_t	db	p	Keterangan
Pretes Kelompok Eksperimen dan Postes Kelompok Eksperimen	74,936	2,000	41	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan $p < 0,05 =$ signifikan

Keterangan:

t_h : t hitung
 t_t : t tabel
 db : derajat kebebasan
 p : peluang galat

Perhitungan berdasarkan rumus statistik uji-t dengan bantuan komputer SPSS versi 16.00 diperoleh t hitung adalah 74,936 dengan db 41 pada taraf signifikansi 5%. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 41 yaitu 2,000. Nilai p diperoleh sebesar 0,000. Jadi t_h (t hitung) lebih besar dari t_t (t tabel) dan nilai p lebih kecil dari 0,05.

Dengan demikian, hipotesis nihil (H_0) yang menyatakan “pembelajaran bermain drama dengan menggunakan strategi *collaborative learning* tidak efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*” **ditolak**. Sementara itu, hipotesis alternatif (H_a) yang menyatakan “pembelajaran bermain drama dengan strategi *collaborative learning* efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*” **diterima**.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas XI. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 41 siswa dengan rincian 20 siswa kelas XI IPS 1 sebagai kelompok kontrol dan 21 siswa XI IPS 2 sebagai kelompok eksperimen. Tujuan penelitian ini adalah menguji perbedaan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

1. Deskripsi Kondisi Awal Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kondisi awal kedua kelompok dalam penelitian ini diketahui dengan melakukan pretes bermain drama. Peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman penyekoran tes praktik bermain drama. Dari hasil pengumpulan data tersebut diperoleh skor pretes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Skor tertinggi yang dicapai kelompok kontrol sebesar 61 dan skor terendah sebesar 54, dengan skor rata-rata (mean) pada kelompok kontrol saat pretes sebesar 56,00; skor tengah (median) sebesar 55,50; mode sebesar 55,00; dan standar deviasi sebesar 1,71679. Skor tertinggi yang dicapai kelompok eksperimen sebesar 58 dan skor terendah sebesar 54, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 56,00; skor tengah (median) sebesar 56,00; mode sebesar 55,00; dan standar deviasi sebesar 1,18322.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa skor tes bermain drama kelompok kontrol dan kelompok eksperimen masih rendah. Hal tersebut dikarenakan penampilan siswa ketika praktik bermain drama kurang optimal. Siswa masih kesulitan memerankan tokoh dalam naskah drama. Masih banyak siswa yang malu-malu untuk mengekspresikan gaya tokoh dalam naskah drama.

Sebagian besar siswa baik kelompok kontrol maupun eksperimen masih ragu dalam berdialog. Hal tersebut terlihat ketika siswa bermain drama di depan kelas masih menggunakan catatan dialog-dialog dalam naskah drama. Suara percakapan atau dialog antar siswa juga belum terdengar secara jelas. Siswa kurang antusias dalam bermain drama.

Berikut penampilan siswa kelompok kontrol saat pretes praktik bermain drama.



Gambar 8: Penampilan Siswa Kelompok Kontrol Saat Pretes Praktik Bermain Drama

Gambar tersebut menunjukkan proses bermain drama yang dilakukan oleh siswa kelompok kontrol pada saat pretes. Dari gambar tersebut terlihat siswa masih ragu-ragu memerankan tokoh dalam naskah drama. Siswa belum hafal dialog antar tokoh dalam naskah drama. Siswa tidak menunjukkan rasa antusias saat praktik bermain drama. Siswa cenderung membawa catatan untuk berdialog sesuai dengan tokoh dalam naskah drama.



Gambar 9: Penampilan Siswa Kelompok Eksperimen Saat Pretes Praktik Bermain Drama

Gambar tersebut menunjukkan proses bermain drama yang dilakukan oleh siswa kelompok eksperimen pada saat pretes. Dari gambar tersebut terlihat siswa masih belum fokus dalam bermain drama. Siswa masih malu-malu memerankan tokoh dalam naskah drama. Suara dan intonasi siswa saat praktik bermain drama tidak terdengar secara jelas.

2. Deskripsi Kondisi Akhir Kemampuan Bermain Drama Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kondisi akhir kedua kelompok dalam penelitian ini diketahui dengan melakukan postes praktik bermain drama. Peneliti mengumpulkan data menggunakan instrumen penelitian berupa pedoman penyekoran tes praktik

bermain drama. Dari hasil pengumpulan data tersebut diperoleh skor postes kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Skor tertinggi yang dicapai kelompok kontrol sebesar 64 dan skor terendah sebesar 55, dengan skor rata-rata (mean) pada kelompok kontrol saat pretes sebesar 58,65; skor tengah (median) sebesar 58,00; mode sebesar 58,00; dan standar deviasi sebesar 2,00722. Skor tertinggi yang dicapai kelompok eksperimen sebesar 70 dan skor terendah sebesar 62, dengan skor rata-rata (mean) sebesar 66,66; skor tengah (median) sebesar 66,00; mode sebesar 66,00; dan standar deviasi sebesar 2,10555.

Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa skor hasil praktik bermain drama saat postes kelompok kontrol mengalami peningkatan, namun tidak begitu banyak. Sedangkan kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Hal tersebut terbukti dengan penampilan siswa ketika postes praktik bermain drama.



Gambar 10: Penampilan Siswa Kelompok Kontrol Saat Postes Praktik Bermain Drama

Pelaksanaan pembelajaran bermain drama pada kelompok kontrol dilakukan tanpa menggunakan strategi pembelajaran. Pembelajarannya diawali dengan memberikan materi terkait dengan drama. Setelah siswa mengerti tentang materi drama, siswa membentuk kelompok untuk praktik bermain drama. Guru memberikan naskah drama kepada setiap kelompok, kemudian siswa menghafal naskah tersebut. Setelah siswa memahami naskah drama yang telah diberikan oleh guru kemudian setiap kelompok maju di depan kelas untuk melakukan praktik bermain drama.

Gambar tersebut menunjukkan proses bermain drama yang dilakukan oleh siswa kelompok kontrol pada saat postes. Dari gambar tersebut terlihat siswa masih kurang fokus dalam bermain drama. Masih ada siswa yang menggunakan catatan untuk menghafal dialog antar tokoh dalam naskah drama. Suara serta

intonasi sudah cukup terdengar. Sebagian besar siswa kelompok kontrol ketika praktik bermain drama di depan kelas masih kurang serius.



Gambar 11: Penampilan Siswa Kelompok Eksperimen Saat Postes Praktik Bermain Drama

Pelaksanaan pembelajaran bermain drama pada kelompok eksperimen dilaksanakan dengan menggunakan strategi *collaborative learning*. Strategi ini digunakan untuk menumbuhkan kreatifitas siswa dalam bermain drama. langkah-langkah penerapan strategi *collaborative learning* adalah sebagai berikut. Pada saat awal pembelajaran guru memberikan materi terkait dengan bermain drama. Siswa diberikan kebebasan oleh guru untuk membentuk kelompok.

Masing-masing kelompok terdiri dari 4-6 siswa. Setelah kelompok terbentuk, guru memberikan cerpen kepada setiap kelompok. Tugas dari masing-masing kelompok membuat naskah drama dari cerpen yang mereka baca. Setiap kelompok membuat naskah drama dengan alur cerita atau judul drama yang

berbeda. Perbedaan tersebut tergantung kepada setiap kelompok bagaimana mengekspresikan hal yang ada dalam cerpen yang telah dibacanya.

Setiap kelompok diberikan kebebasan oleh guru untuk mengekspresikan hal yang ada dalam cerpen tersebut untuk direalisasikan dalam bermain drama. Setiap kelompok akan saling berdiskusi, bertukar pikiran, dan berkompetisi satu dengan yang lainnya untuk menampilkan yang terbaik. Setelah siswa sudah siap dengan naskah dramanya, kemudian siswa menghafal naskah tersebut sesuai dengan perannya masing-masing. Dengan dibentuk kelompok seperti ini tingkat kekreatifan siswa juga semakin meningkat.

Siswa merasa berkompetisi dengan anggota kelompok lainnya. Kekreatifan siswa terlihat ketika beberapa dari siswa menggunakan alat peraga dan kostum untuk merealisasikan hal yang ada dalam cerpen dan naskah drama agar terlihat jelas. Setiap kelompok diberikan waktu untuk menampilkan hasil karya mereka dengan praktik bermain drama di depan kelas. Tugas dari kelompok lain memperhatikan anggota kelompok yang maju praktik bermain drama dan menilainya.

Penilaian disesuaikan dengan instrumen penilaian praktik bermain drama. Hal yang menjadi kekurangan ataupun kelebihan dari kelompok lain dapat dijadikan koreksi serta motivasi untuk memperbaiki cara mereka bermain drama. Setelah selesai pembelajaran, guru memberikan masukan kepada setiap kelompok. Masukan ataupun saran dari guru juga dapat dijadikan motivasi siswa untuk lebih baik lagi dalam bermain drama.

Penerapan strategi *collaborative learning* ini lebih menekankan pada cara kerja siswa. Guru hanya memberikan umpan ataupun sekedar materi awal saja. Guru memberikan kebebasan siswa mengekspresikan apa yang telah mereka ketahui sebelumnya. Dengan dibentuk kelompok dan kompetisi siswa dituntut untuk lebih kreatif dalam belajar. Pembelajaran dengan kerjasama ini terkesan tidak monoton sehingga siswa merasa siap dan antusias dalam menerima materi pelajaran.

Gambar tersebut menunjukkan proses bermain drama yang dilakukan oleh siswa kelompok eksperimen pada saat postes. Dari gambar tersebut terlihat beberapa siswa percaya diri maju di depan kelas untuk bermain drama. Suara, intonasi dan dialog antar tokoh sudah terdengar jelas. Siswa menghayati peran masing-masing. Beberapa kelompok mempunyai kreatifitas untuk menggunakan kostum dan beberapa alat peraga untuk memerankan tokoh dalam naskah drama yang mereka buat. Dari hal tersebut terlihat siswa lebih antusias dalam bermain drama.

3. Tingkat Keefektifan Penggunaan Strategi *Collaborative Learning* pada Siswa SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul

Strategi *collaborative learning* adalah strategi dengan kerjasama, mengelompokkan atau membuat group dari siswa untuk tujuan pencapaian target nilai akademik. Kelompok atau group dibuat berdasarkan lingkungan sosial dengan sedikit sebuah tekanan serta kompetisi akademik.

Penggunaan strategi ini memanfaatkan cerpen untuk menarik perhatian siswa. Penggunaan cerpen, dimaksudkan supaya siswa kreatif dalam menuliskan

naskah drama. Siswa dapat berapresiasi melalui cerpen tersebut. Saat bermain drama siswa merasa tidak canggung lagi. Siswa merasa siap dan percaya diri merealisasikan hal-hal yang ada dalam cerpen yang telah dibuat naskah drama. Keaktifan kelompok eksperimen di dalam kelas terlihat saat bermain drama dengan menggunakan strategi *collaborative learning*.

Keaktifan tersebut ditunjukkan siswa ketika mendapat materi tentang bermain drama. Siswa aktif bertanya dan berdiskusi dengan teman kelompoknya. Saat bermain drama di depan kelas, siswa dengan pemikiran kreatifnya menggunakan kostum dan alat peraga sebagai penunjang mereka ketika bermain drama. Siswa lebih percaya diri ketika maju di depan kelas untuk memerankan tokoh dalam naskah drama yang mereka buat. Siswa juga terlihat kompak antar satu kelompok untuk membahas drama yang mereka mainkan.

Kelompok kontrol yang tidak diberi pembelajaran dengan strategi *collaborative learning*, siswanya kurang aktif dalam menerima pembelajaran. Mereka cenderung sekedar mendengarkan penjelasan dari guru. Saat praktik bermain drama di depan kelas mereka masih ragu memerankan tokoh dalam naskah drama. Hal tersebut terbukti dengan adanya beberapa siswa yang masih menggunakan catatan dialog tokoh saat praktik bermain drama.

Namun demikian, suara siswa sudah cukup terdengar. Ada beberapa siswa yang tidak fokus dalam praktik bermain drama. Mereka kurang menghayati peran tokoh dalam naskah drama yang dimainkannya. Siswa kurang mendalami karakter tokoh dalam naskah drama yang dimainkannya.

Guna membuktikan keefektifan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul, berikut hasil rangkuman uji-t skor pretes postes kelompok eksperimen.

Tabel 19: Rangkuman Hasil Uji-t Skor Pretes Postes Kelompok Eksperimen

Data	t_h	t_t	db	p	Keterangan
Pretes Kelompok Eksperimen dan Postes Kelompok Eksperimen	74,936	2,000	41	0,000	$t_h > t_t =$ signifikan $p < 0,05 =$ signifikan

Keterangan:

t_h : t hitung

t_t : t tabel

db : derajat kebebasan

p : peluang galat

Perhitungan berdasarkan rumus statistik uji-t dengan bantuan komputer SPSS versi 16.00 diperoleh t hitung adalah 74,936 dengan db 41 pada taraf signifikansi 5%. Nilai t tabel pada taraf signifikansi 5% dan db 41 yaitu 2,000. Nilai p diperoleh sebesar 0, 000. Jadi t_h (t hitung) lebih besar dari t_t (t tabel) dan nilai p lebih kecil dari 0,05. Jadi, dapat diketahui bahwa strategi *collaborative learning* efektif dalam pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini terbatas pada pembelajaran bermain drama siswa kelas XI dengan satu kelompok kontrol dan satu kelompok eksperimen. Penelitian ini masih terbatas pada ruang lingkup yang hanya dilakukan di SMAN 1 Rongkop,

Gunungkidul. Selain itu, perlakuan yang dilakukan sebanyak 4 kali membuat siswa jenuh ketika praktik bermain drama. Tetapi, hal tersebut dapat diatasi dengan bantuan guru yang memotivasi serta mendorong siswa untuk berpartisipasi dan aktif dalam pembelajaran. Penelitian ini juga terbatas pada sampel dan subjek penelitian yakni kurang dari 100 subjek, sehingga strategi dalam penelitian ini hanya diterapkan dalam jumlah subjek dan sampel yang sedikit.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan yang signifikan kemampuan bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *collaborative learning* dan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Perbedaan kemampuan bermain drama tersebut ditunjukkan dengan hasil uji-t postes kelompok kontrol dan postes kelompok eksperimen yaitu hasil penghitungannya yang menunjukkan bahwa t_h lebih besar daripada t_t ($12,466 > 2,021$) pada taraf signifikansi 5% dan db 39. Siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *collaborative learning* dalam bermain drama lebih bagus dibandingkan siswa yang mengikuti pembelajaran tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.
2. Pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul dengan strategi *collaborative learning* efektif dibandingkan dengan pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Keefektifan penggunaan strategi *collaborative learning* terhadap pembelajaran bermain drama ditunjukkan dengan hasil uji-t skor pretes postes kelompok eksperimen, yaitu t_h lebih besar daripada t_t

(74,936 > 2,000) dengan db 41 pada taraf signifikansi 5%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain drama siswa kelas XI SMAN 1 Rongkop, Gunungkidul dengan menggunakan strategi *collaborative learning* efektif daripada pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*.

B. Implikasi

Penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran bermain drama dengan menggunakan strategi *collaborative learning* efektif daripada pembelajaran bermain drama tanpa menggunakan strategi *collaborative learning*. Oleh karena itu, dalam meningkatkan kemampuan bermain drama perlu memanfaatkan strategi yang dapat memberikan keberanian, dan kreatifitas siswa pada pembelajaran bermain drama, salah satunya adalah strategi *collaborative learning*.

C. Saran

Berdasarkan implikasi di atas, maka saran dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Strategi *collaborative learning* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan kemampuan bermain drama.
2. Perlu diadakan penelitian selanjutnya untuk mengetahui pemanfaatan strategi *collaborative learning* dalam pembelajaran bermain drama dengan populasi yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, Hasan. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Baihaqi, Imam. 2010. "Peningkatan Keterampilan Bermain Drama dengan Metode Role-Playing pada Kelompok Teater Kenes SMPN 4 Yogyakarta". Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Barkley, Elizabert E, dkk. 2012. *Collaborative Learning Technique*. Bandung: Nusa Media.
- Dewojati, Cahyaningrum. 2012. *Drama sejarah, Teori, dan Penerapannya*. Yogyakarta: Javakarsa Media
- Harymawan, RMA. 1986. *Dramaturgi*. Yogyakarta: PT Remaja Rosdakarya.
- Kurniati, Neneng. 2011. "Keefektifan Teknik Improvisasi dalam Pembelajaran Bermain Peran Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Parakan kab. Temanggung". Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Penilaian Pembelajaran Bahasa*. Yogyakarta: BPFE.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2010. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- _____, Burhan. 2009. *Statistik Terapan untuk Penelitian Ilmu-ilmu Sosial*. Yogyakarta: BPFE.
- Waluyo, Herman J. 2001. *Drama Teori dan Pengajarannya*. Yogyakarta: Hanindita Graha Widia.
- Wiesendanger, Katherine D. 2001. *Strategies for Literacy Education*. Ohio: Merrill Prentice Hall.
- Wiyanto, Asul. 2007. *Terampil Bermain Drama*. Jakarta: Grassindo.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1**INSTRUMEN PENELITIAN**

Lampiran: 1

Kriteria Penilaian Bermain Drama

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik.	8-10
	Cukup, cukup menggunakan jeda.	6-7
	Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	4-5
Intensitas dan Kelancaran Berbicara	Baik, lancar dalam berbicara.	8-10
	Cukup, cukup lancar dalam berbicara.	6-7
	Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	4-5
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
<i>Movement</i>	Baik, memahami posisi blocking.	8-10
	Cukup, cukup memahami posisi blocking.	6-7
	Kurang, tidak memahami posisi blocking.	4-5
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik.	8-10
	Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik.	6-7
	Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	4-5
Jumlah		100

Penghitungan nilai akhir dalam skala 0 – 100 adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimum (100)}} \times \text{skor ideal (100)}$$

LAMPIRAN 2**DATA SKOR PRETES DAN POSTES KEMAMPUAN BERMAIN
DRAMA KELOMPOK KONTROL DAN EKSPERIMEN**

Lampiran: 2**Data Skor Pre Tes dan Post Tes Keterampilan Bermain Drama
Kelompok Kontrol**

No. Subjek	Pre Tes	Post Tes
K1	57	60
K2	57	60
K3	58	61
K4	61	64
K5	56	59
K6	55	58
K7	57	60
K8	56	59
K9	56	59
K10	54	57
K11	55	58
K12	54	57
K13	54	57
K14	55	58
K15	55	58
K16	55	58
K17	57	61
K18	55	55
K19	58	56
K20	55	58

**Data Skor Pre Tes dan Post Tes Keterampilan Bermain Drama
Kelompok Eksperimen**

No. Subjek	Pre Tes	Post Tes
E1	57	66
E2	58	68
E3	56	66
E4	56	67
E5	55	70
E6	55	67
E7	55	67
E8	56	64
E9	56	65
E10	55	70
E11	57	70
E12	57	66
E13	57	66
E14	57	66
E15	54	62
E16	55	69
E17	54	68
E18	58	65
E19	55	68
E20	57	66
E21	56	64

LAMPIRAN 3**HASIL DISTRIBUSI SEBARAN DATA**

Lampiran: 3

Hasil Distribusi Sebaran Data Pretes Kelompok Kontrol

Frequencies

Statistics

deskripsi hasil pretes kelompok kontrol

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		56.0000
Median		55.5000
Mode		55.00
Std. Deviation		1.71679
Minimum		54.00
Maximum		61.00

deskripsi hasil pretes kelompok kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	54	3	15.0	15.0	15.0
	55	7	35.0	35.0	50.0
	56	3	15.0	15.0	65.0
	57	4	20.0	20.0	85.0
	58	2	10.0	10.0	95.0
	61	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Hasil Distribusi Sebaran Data Pretes Kelompok Eksperimen

Frequencies

Statistics

deskripsi hasil pretes kelompok eksperimen

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		56.0000
Median		56.0000
Mode		55.00 ^a
Std. Deviation		1.18322
Minimum		54.00
Maximum		58.00

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

deskripsi hasil pretes kelompok eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	54	2	9.5	9.5	9.5
	55	6	28.6	28.6	38.1
	56	5	23.8	23.8	61.9
	57	6	28.6	28.6	90.5
	58	2	9.5	9.5	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

Hasil Distribusi Sebaran Data Postes Kelompok Kontrol

Frequencies

Statistics

deskripsi hasil postes kelompok

kontrol

N	Valid	20
	Missing	0
Mean		58.6500
Median		58.0000
Mode		58.00
Std. Deviation		2.00722
Minimum		55.00
Maximum		64.00

deskripsi hasil postes kelompok kontrol

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	55	1	5.0	5.0	5.0
	56	1	5.0	5.0	10.0
	57	3	15.0	15.0	25.0
	58	6	30.0	30.0	55.0
	59	3	15.0	15.0	70.0
	60	3	15.0	15.0	85.0
	61	2	10.0	10.0	95.0
	64	1	5.0	5.0	100.0
	Total	20	100.0	100.0	

Hasil Distribusi Sebaran Data Postes Kelompok Eksperimen

Frequencies

Statistics

deskripsi hasil postes kelompok
eksperimen

N	Valid	21
	Missing	0
Mean		66.6667
Median		66.0000
Mode		66.00
Std. Deviation		2.10555
Minimum		62.00
Maximum		70.00

deskripsi hasil postes kelompok eksperimen

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	62	1	4.8	4.8	4.8
	64	2	9.5	9.5	14.3
	65	2	9.5	9.5	23.8
	66	6	28.6	28.6	52.4
	67	3	14.3	14.3	66.7
	68	3	14.3	14.3	81.0
	69	1	4.8	4.8	85.7
	70	3	14.3	14.3	100.0
	Total	21	100.0	100.0	

LAMPIRAN 4**HASIL UJI NORMALITAS**

Lampiran: 4**Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Pretes Kelompok Kontrol****Case Processing Summary**

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
uji normalitas sebaran data pretes kelompok kontrol	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
uji normalitas sebaran data pretes kelompok kontrol	Mean		56.0000	.38389
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.1965	
		Upper Bound	56.8035	
	5% Trimmed Mean		55.8333	
	Median		55.5000	
	Variance		2.947	
	Std. Deviation		1.71679	
	Minimum		54.00	
	Maximum		61.00	
	Range		7.00	
	Interquartile Range		2.00	
	Skewness		1.318	.512
	Kurtosis		2.415	.992

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
uji normalitas sebaran data pretes kelompok kontrol	.220	20	.012	.869	20	.011

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Postes Kelompok Kontrol

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
uji normalitas sebaran data postes kelompok kontrol	20	100.0%	0	.0%	20	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
uji normalitas sebaran data postes kelompok kontrol	Mean		58.6500	.44883
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	57.7106	
		Upper Bound	59.5894	
	5% Trimmed Mean		58.5556	
	Median		58.0000	
	Variance		4.029	
	Std. Deviation		2.00722	
	Minimum		55.00	
	Maximum		64.00	
	Range		9.00	
	Interquartile Range		2.75	
	Skewness		.754	.512
	Kurtosis		1.536	.992

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
uji normalitas sebaran data postes kelompok kontrol	.177	20	.101	.945	20	.296

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Pretes Kelompok Eksperimen

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
uji normalitas sebaran data pretes kelompok eksperimen	21	100.0%	0	.0%	21	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
uji normalitas sebaran data pretes kelompok eksperimen	Mean		56.0000	.25820
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	55.4614	
		Upper Bound	56.5386	
	5% Trimmed Mean		56.0000	
	Median		56.0000	
	Variance		1.400	
	Std. Deviation		1.18322	
	Minimum		54.00	
	Maximum		58.00	
	Range		4.00	
	Interquartile Range		2.00	
	Skewness		.000	.501
	Kurtosis		-.890	.972

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
uji normalitas sebaran data pretes kelompok eksperimen	.182	21	.068	.920	21	.087

a. Lilliefors Significance Correction

Hasil Uji Normalitas Sebaran Data Postes Kelompok Eksperimen

Case Processing Summary

	Cases					
	Valid		Missing		Total	
	N	Percent	N	Percent	N	Percent
uji normalitas sebaran data postes kelompok eksperimen	21	100.0%	0	.0%	21	100.0%

Descriptives

			Statistic	Std. Error
uji normalitas sebaran data postes kelompok eksperimen	Mean		66.6667	.45947
	95% Confidence Interval for Mean	Lower Bound	65.7082	
		Upper Bound	67.6251	
	5% Trimmed Mean		66.7354	
	Median		66.0000	
	Variance		4.433	
	Std. Deviation		2.10555	
	Minimum		62.00	
	Maximum		70.00	
	Range		8.00	
	Interquartile Range		2.50	
	Skewness		-.116	.501
	Kurtosis		-.067	.972

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
uji normalitas sebaran data postes kelompok eksperimen	.148	21	.200 [*]	.954	21	.400

a. Lilliefors Significance Correction

*. This is a lower bound of the true significance.

LAMPIRAN 5**HASIL UJI HOMOGENITAS**

Lampiran: 5**Hasil uji homogenitas varian****Independent Samples Test**

		uji homogenitas pretes kelompok kontrol eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.550	
	Sig.	.221	
t-test for Equality of Means	t	.000	.000
	df	39	33.555
	Sig. (2-tailed)	1.000	1.000
	Mean Difference	.00000	.00000
	Std. Error Difference	.45854	.46264
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-.92748	-.94066
	Upper	.92748	.94066

Independent Samples Test

			uji homogenitas postes kelompok kontrol eksperimen	
			Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances			F	
			Sig.	
t-test for Equality of Means			t	
			df	
			Sig. (2-tailed)	
			Mean Difference	
			Std. Error Difference	
95% Confidence Interval of the Difference			Lower	
			Upper	

LAMPIRAN 6**HASIL UJI T ANTAR KELOMPOK PERLAKUAN**

Lampiran: 6

Hasil Uji T Antar Kelompok Perlakuan

Group Statistics

		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
kelas kelompok					
uji t skor pretes kelompok kontrol		20	56.0000	1.71679	.38389
kontrol eksperimen	eksperimen	21	56.0000	1.18322	.25820

Independent Samples Test

		uji t skor pretes kelompok kontrol eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	1.550	
	Sig.	.221	
t-test for Equality of Means	t	.000	.000
	df	39	33.555
	Sig. (2-tailed)	1.000	1.000
	Mean Difference	.00000	.00000
	Std. Error Difference	.45854	.46264
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-.92748	-.94066
	Upper	.92748	.94066

Group Statistics

kelompok kelas		N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
uji t skor postes kelompok kontrol	kontrol	20	58.6500	2.00722	.44883
kontrol eksperimen	eksperimen	21	66.6667	2.10555	.45947

Independent Samples Test

		uji t skor postes kelompok kontrol eksperimen	
		Equal variances assumed	Equal variances not assumed
Levene's Test for Equality of Variances	F	.119	
	Sig.	.732	
t-test for Equality of Means	t	-12.466	-12.481
	df	39	39.000
	Sig. (2-tailed)	.000	.000
	Mean Difference	-8.01667	-8.01667
	Std. Error Difference	.64308	.64231
95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-9.31741	-9.31586
	Upper	-6.71592	-6.71748

LAMPIRAN 7**HASIL UJI T ANTAR KLASIFIKASI TES**

Lampiran: 7**Hasil Uji T Antar Klasifikasi Tes****Paired Samples Test**

		Pair 1
		skor pretes postes kelompok kontrol - kelompok nilai pretes postes kelompok kontrol
Paired Differences	Mean	55.82500
	Std. Deviation	2.02405
	Std. Error Mean	.32003
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower 55.17768
		Upper 56.47232
t		174.436
df		39
Sig. (2-tailed)		.000

Paired Samples Test

		Pair 1
		skor pretes postes kelompok eksperimen - kelompok nilai pretes postes kelompok eksperimen
Paired Differences	Mean	59.83333
	Std. Deviation	5.17459
	Std. Error Mean	.79846
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower 58.22082
		Upper 61.44585
t		74.936
df		41
Sig. (2-tailed)		.000

LAMPIRAN 8**JADWAL PENELITIAN**

Lampiran: 8**Jadwal Penelitian Kelompok Kontrol dan Eksperimen**

No.	Kegiatan	Kelompok Eksperimen
1	Pretes	Sabtu, 23 November 2013
2	Perlakuan I	Rabu, 27 dan 28 November 2013
3	Perlakuan II	Rabu, 11 dan 12 Desember 2013
4	Perlakuan III	Senin 16 dan 17 Desember 2013
5	Perlakuan IV	Jum'at 20 dan 21 Desember 2013
6	Postes	Selasa 24 Desember 2013

No.	Kegiatan	Kelompok Kontrol
1	Pretes	Jum'at 22 November 2013
2	Pembelajaran I	Senin, 25 dan 26 November 2013
3	Pembelajaran II	Jum'at 29 dan 30 November 2013
4	Pembelajaran III	Jum'at 13 dan 14 Desember 2013
5	Pembelajaran IV	Rabu 18 dan 19 desember 2013
6	Postes	Senin 23 Desember 2013

LAMPIRAN 9

SILABUS BAHASA INDONESIA

Lampiran: 9

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMA N I Rongkop
 Mata Pelajaran : Bahasa dan Sastra Indonesia
 Kelas / Program : XI / IPA IPS
 Semester : Gasal /1

Standar Kompetensi : **BERBICARA**

6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar	Materi pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu	Sumber / Bahan / Alat
6.1. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh	Naskah drama - gerak (action) - mimik / pantomimik - bloking - tata panggung - tata busana tata lampu	PERTEMUAN I a. Kegiatan awal (10 menit) 1. Salam Pembuka,berdoa dan presensi 2. Menginformasikan SK,KD,dan materi yang harus di capai 3. Apersepsi: memberi pertanyaan tentang unsur dalam pementasan drama 4. Motivasi : mendorong siswa untuk dapat menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai	Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan • Menghayati watak tokoh yang akan diperankan • Menyampaikan dialog disertai	1.Penilaian kognitif : Ulangan harian laporan hasil kerja 2.Penilaian Psikomotorik Presensi hasil	3X45	• Bukudrama, LCD, Komputer,LKS • Suyono .2005. <i>Bahasa dan Sastra Indonesia SMA Kelas</i>

	<p>Pendidikan karakter:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Rasa ingin tahu • komunikatif • Tekun • Kreaktif • Mandiri • Peduli sosial • Peduli lingkungan 	<p>dengan watak tokoh.</p> <p>b. Kegiatan inti (70 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi Memaparkan materi dengan metode ceramah bervariasi dan tanya jawab tentang unsur-unsur dalam pementasan drama Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan. 2. Elaborasi Memerankan drama disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan perannya. 3. Konfirmasi Tanya jawab tentang kesesuaian gerak-gerik dan mimik dengan peran yang dimainkan Memberikan penguatan hasil pembelajaran. <p>c. Kegiatan Penutup (10 Menit) Membuat rangkuman / simpulan materi yang telah diajarkan Post test sebagai wujud refleksi siswa dalam menyerap pelajaran</p>	<p>gerak-gerik dan mimik yang sesuai dengan watak tokoh</p>	<p>kerja 3. Penilaian Afektif : Sikap siswa selama mengikuti pelajaran</p>	<p>XI. Jakarta: Ganeca Exact</p> <ul style="list-style-type: none"> • Sri Ambarwati, S. S, <i>Kreatif Bahasa Indonesia SMA XI</i> • B. Klaten: Viva Pakarindo • Buku-buku yang relevan.
--	--	---	---	--	--

		<p>Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya</p> <p><i>Tugas Terstruktur</i> Mencari naskah drama di perpustakaan atau internet, kemudian membaca, memahami, dan menghayati teks drama tersebut</p> <p><i>Tugas Mandiri Tak Berstruktur</i> Memerankan drama yang telah dipersiapkan pada tugas sebelumnya dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, nada, tekanan, mimik, gerak-gerik yang tepat dan sesuai dengan watak tokoh.</p> <p>PERTEMUAN 2</p> <p>a. Kegiatan awal (7 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Salam Pembuka, berdoa dan presensi 2. Menginformasikan SK, KD, dan materi yang harus di capai 3. Apersepsi: memberi pertanyaan tentang pelaksanaan kegiatan sebelumnya 4. Motivasi : mendorong siswa untuk dapat menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh. 				
--	--	--	--	--	--	--

		<p>b. Kegiatan inti (30 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi Memaparkan materi dengan metode ceramah bervariasi dan tanya jawab tentang unsur-unsur teks drama yang akan dalam pementasan drama. Membaca dan memahami diperankan . 2. Elaborasi Memerankan drama disertai gerak-gerik dan mimik sesuai dengan perannya. 3. Konfirmasi Tanya jawab tentang kesesuaian gerak-gerik dan mimik dengan peran yang dimainkan Memberikan penguatan hasil pembelajaran. <p>c. Kegiatan Penutup (10menit) Membuat rangkuman / simpulan materi yang telah diajarkan</p>				
--	--	---	--	--	--	--

		<p>Post test sebagai wujud refleksi siswa dalam menyerap pelajaran</p> <p>Memberikan tugas untuk pertemuan berikutnya</p> <p><i>Tugas Terstruktur</i></p> <p>Mencari naskah drama di perpustakaan atau internet, kemudian membaca, memahami, dan menghayati teks drama tersebut</p> <p><i>Tugas Mandiri Tak Berstruktur</i></p> <p>Memerankan drama yang telah dipersiapkan pada tugas sebelumnya dengan memperhatikan penggunaan lafal, intonasi, nada, tekanan, mimik, gerak-gerik yang tepat dan sesuai dengan watak tokoh</p>				
--	--	--	--	--	--	--

LAMPIRAN 10**RPP (RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN)**

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELOMPOK KONTROL

Sekolah : SMAN 1 RONGKOP GUNUNGKIDUL

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : XI/1

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (2 pertemuan)

Standar Kompetensi: 6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar:

6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh

Indikator:

1. Mampu membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan.
2. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan .
3. Mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh.
4. Mampu mendiskusikan pengekspresian perilaku dan dialog yang disampaikan teman.

A. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat:

1. Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan.
2. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
3. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak

tokoh.

4. Mendiskusikan pengekspresian perilaku dan dialog yang disampaikan teman.

Karakter siswa yang diharapkan:

- a. Percaya diri.
- b. Tekun.
- c. Berani.
- d. Rasa tanggungjawab.

B. Materi Ajar

Terlampir

C. Alokasi Waktu

4 X 45 Menit

D. Metode Pembelajaran

1. Diskusi.
2. Tanya Jawab.
3. Penugasan.

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah:

Pertemuan ke 1

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Salam pembuka, mengecek kehadiran siswa.
- b. Menginformasikan SK, KD, dan materi yang harus dicapai.
- c. Apersepsi: Guru bertanya jawab dengan siswa terkait kegiatan bermain drama.

d.Motivasi: Mendorong siswa untuk mampu bermain drama dengan baik.

2. Kegiatan Inti (65 menit)

- a. Siswa mendengarkan penjelasan guru terkait dengan teknik bermain drama.
- b. Siswa bertanya jawab dengan guru terkait dengan langkah-.langkah bermain drama

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Membuat rangkuman, simpulan pembelajaran.
- b. Menutup materi pembelajaran.

Pertemuan ke 2

1. Kegiatan Pendahuluan (15 menit)

- a. Salam pembuka, mengecek kehadiran siswa.
- b. Menginformasikan SK, KD, dan materi yang harus dicapai.
- c. Apersepsi: Guru bertanya jawab dengan siswa terkait kegiatan bermain drama.
- d. Motivasi: Mendorong siswa untuk mampu bermain drama dengan baik.

2. Kegiatan Inti (65 menit)

- a. Siswa melihat sebuah contoh naskah drama.
- b. Siswa membentuk kelompok memerankan sebuah tokoh dalam naskah drama.
- c. Siswa melakukan praktik bermain drama sesuai naskah drama.

3. Kegiatan Penutup (10 menit)

- a. Membuat rangkuman, simpulan pembelajaran.
- b. Menutup materi pembelajaran.

F. Penilaian

- a. Teknik : Tes unjuk kerja/praktik
- b. Bentuk instrumen : Uji petik kerja dan produk
- c. Instrumen penilaian

1. Bentuklah sebuah kelompok, dan lakukanlah praktik bermain drama sesuai naskah drama yang ada!

Instrumen Penilaian sebagai berikut.

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik.	8-10
	Cukup, cukup menggunakan jeda.	6-7
	Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	4-5
Intensitas dan	Baik, lancar dalam berbicara.	8-10

Kelancaran Berbicara	Cukup, cukup lancar dalam berbicara.	6-7
	Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	4-5
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
<i>Movement</i>	Baik, memahami posisi blocking.	8-10
	Cukup, cukup memahami posisi blocking.	
	Kurang, tidak memahami posisi blocking.	6-7
		4-5
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik.	8-10
	Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik.	6-7
	Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	4-5
Jumlah		100

Penghitungan nilai akhir dalam skala 0 – 100 adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimum (100)}} \times \text{skor ideal (100)} =$$

G. Perangkat/sumber belajar yang digunakan

Buku Paket:

Hilyati Aah. 2006. *Terampil Berbahasa Indonesia 2*. Jakarta: Balai Pustaka.

Marsudi, Dames. 2005. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMA dan MA kelas*

XI. Yogyakarta: HaKa MJ.

Mengetahui

Rongkop, 24 November 2013

Guru Pembimbing,

Peneliti,

Drs. Sugeng

Vita Indriana Susanti

NIP. 196107011991031005

NIM. 10201244063

LAMPIRAN

MATERI:

➤ Teknik Berperan:

Dalam berperan harus memperhatikan hal-hal berikut ini.

1. Kreasi yang dilakukan oleh aktor atau aktris.
2. Peran yang dibawakan harus bersifat alamiah dan wajar.
3. Peran yang dibawakan harus sesuai dengan tipe, gaya, jiwa dan tujuan dari pementasan.
4. Peran yang dibawakan harus sesuai dengan periode tertentu dan watak yang harus dipresentasikan.

➤ Langkah-langkah dalam latihan *acting*:

1. Latihan tubuh.
2. Latihan suara.
3. Observasi dan imajinasi.
4. Latihan konsentrasi.
5. Latihan teknik.
6. Latihan sistem *acting*.
7. Latihan memperlentur keterampilan.

➤ Perlengkapan pementasan untuk aktor dan aktris.

Perlengkapan Ilustrasi	Perlengkapan Pentas
Tata rias, tata busana atau pakaian	Tata lampu, dekorasi, tata suara dan musik,

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN KELOMPOK EKSPERIMEN

Sekolah : SMAN 1 RONGKOP GUNUNGKIDUL

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/Semester : XI/1

Alokasi Waktu : 4 x 45 menit (2 pertemuan)

Standar Kompetensi: 6. Memerankan tokoh dalam pementasan drama

Kompetensi Dasar:

6.1 Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh.

Indikator:

1. Mampu membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan.
2. Mampu menghayati watak tokoh yang akan diperankan .
3. Mampu menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak tokoh.
4. Mampu mendiskusikan pengekspresian perilaku dan dialog yang disampaikan teman.

A. Tujuan Pembelajaran:

Siswa dapat:

1. Membaca dan memahami teks drama yang akan diperankan.
2. Menghayati watak tokoh yang akan diperankan.
3. Menyampaikan dialog disertai gerak-gerik dan mimik, sesuai dengan watak

tokoh.

4. Mendiskusikan pengekspresian perilaku dan dialog yang disampaikan teman.

Karakter siswa yang diharapkan:

- a. Percaya diri.
- b. Tekun.
- c. Berani.
- d. Rasa tanggungjawab.

B. Materi Ajar

Terlampir

C. Alokasi Waktu

4 X 45 Menit

D. Metode Pembelajaran

1. Diskusi.
2. Tanya Jawab.
3. Penugasan.

E. Kegiatan Pembelajaran

Langkah-langkah:

Pertemuan ke 1

1. Kegiatan Awal (15 menit)

- a. Siswa memahami materi terkait dengan teknik bermain drama yang dijelaskan oleh guru.

- b. Siswa bertanya jawab tentang hal-hal yang harus diperhatikan dalam bermain drama.

2. Kegiatan Inti (65 menit)

- a. Siswa melihat sinopsis sebuah cerpen/cerita.
- b. Siswa membentuk kelompok dan berdiskusi membuat naskah drama dari sebuah sinopsis cerpen/cerita.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Merencanakan tugas mandiri siswa untuk mempersiapkan diri mempraktikkan bermain drama sesuai dengan naskah yang telah dibuat.

Pertemuan ke 2

1. Kegiatan Awal (15 menit)

- a. Siswa menyunting dan memperbaiki naskah yang telah dibuat.
- b. Siswa berdiskusi membagi peran tokoh masing-masing yang akan diperankan.

2. Kegiatan Inti (65 menit)

- a. Siswa menghayati peran masing-masing, dengan menghafal dialog dalam naskah drama yang dibuat.
- b. Siswa mempersiapkan diri untuk bermain drama di depan kelas.
- c. Siswa bermain drama di depan kelas.

3. Kegiatan Akhir (10 menit)

- a. Salah satu kelompok siswa memberikan masukan ataupun kritik dan penilaian terhadap kelompok yang sedang praktik bermain drama.

F. Penilaian

Teknik : Tes unjuk kerja/praktik

Bentuk instrumen : Uji petik kerja dan produk

Instrumen penilaian

1. Bentuklah sebuah kelompok, dan lakukanlah praktik bermain drama sesuai naskah drama yang kalian buat!

Instrumen penilaian sebagai berikut.

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik.	8-10
	Cukup, cukup menggunakan jeda.	6-7
	Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	4-5

Intensitas dan Kelancaran Berbicara	Baik, lancar dalam berbicara.	8-10
	Cukup, cukup lancar dalam berbicara.	6-7
	Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	4-5
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh.	8-10
	Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh.	6-7
	Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	4-5
<i>Movement</i>	Baik, memahami posisi blocking.	8-10
	Cukup, cukup memahami posisi bloking.	6-7
	Kurang, tidak memahami posisi blocking.	4-5
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik.	8-10
	Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik.	6-7
	Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	4-5
Jumlah		100

Penghitungan nilai akhir dalam skala 0 – 100 adalah sebagai berikut

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{Skor Maksimum (100)}} \times \text{skor ideal (100)} =$$

G. Perangkat/sumber belajar yang digunakan

Buku Paket:

Hilyati Aah. 2006. *Terampil Berbahasa Indonesia 2*. Jakarta: Balai Pustaka.

Marsudi, Dames. 2005. *Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMA dan MA kelas*

XI. Yogyakarta: HaKa MJ.

Mengetahui
Guru Pembimbing,

Rongkop, 26 November 2013
Peneliti,

Drs. Sugeng
NIP. 196107011991031005

Vita Indriana Susanti
NIM. 10201244063

LAMPIRAN

MATERI:

➤ Teknik Berperan:

Dalam berperan harus memperhatikan hal-hal berikut ini.

1. Kreasi yang dilakukan oleh aktor atau aktris.
2. Peran yang dibawakan harus bersifat alamiah dan wajar.
3. Peran yang dibawakan harus sesuai dengan tipe, gaya, jiwa dan tujuan dari pementasan.
4. Peran yang dibawakan harus sesuai dengan periode tertentu dan watak yang harus dipresentasikan.

➤ Langkah-langkah dalam latihan *acting*:

1. Latihan tubuh.
2. Latihan suara.
3. Observasi dan imajinasi.
4. Latihan konsentrasi.
5. Latihan teknik.
6. Latihan sistem *acting*.
7. Latihan memperlentur keterampilan.

➤ Perlengkapan pementasan untuk aktor dan aktris.

Perlengkapan Ilustrasi	Perlengkapan Pentas
Tata rias, tata busana atau pakaian	Tata lampu, dekorasi, tata suara dan musik,

LAMPIRAN 11**HASIL PENILAIAN BERMAIN DRAMA**

Lampiran 11:**Hasil Penilaian Bermain Drama Pretes Kelompok Kontrol**

Nama : EDI SETYAWAN

Kelas : XI IPS 1

Peran Sebagai : DOKTER

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh.	5
	Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh.	6
	Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh.	5
	Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh.	5
	Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh.	5
	Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik.	6
	Cukup, cukup menggunakan jeda.	
	Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	
Intensitas dan Kelancaran Berbicara	Baik, lancar dalam berbicara.	6
	Cukup, cukup lancar dalam berbicara.	
	Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh.	7
	Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Movement	Baik, memahami posisi blocking.	6
	Cukup, cukup memahami posisi blocking.	
	Kurang, tidak memahami posisi blocking.	
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik.	6
	Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik.	
	Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	
Jumlah		57

Hasil Penilaian Bermain Drama Pretes Kelompok Eksperimen

Nama : ZENDY

Kelas : XI IPS 2

Peran Sebagai : BAPAK

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh.	6
	Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh.	6
	Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh.	6
	Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh.	6
	Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh.	5
	Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik.	5
	Cukup, cukup menggunakan jeda.	
	Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	
Intensitas dan Kelancaran Berbicara	Baik, lancar dalam berbicara.	6
	Cukup, cukup lancar dalam berbicara.	
	Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh.	5
	Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh.	
	Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	
Movement	Baik, memahami posisi blocking.	5
	Cukup, cukup memahami posisi blocking.	
	Kurang, tidak memahami posisi blocking.	
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik.	7
	Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik.	
	Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	
Jumlah		57

Hasil Penilaian Bermain Drama Postes Kelompok Eksperimen

Nama : Siska Dewi P. = 7

Kelas : XI IPS 2

Peran Sebagai : Ibu Tiri

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	7
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	7
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	7
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	7
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	7
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik. Cukup, cukup menggunakan jeda. Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	6
Intensitas dan Kelancaran Berbicara	Baik, lancar dalam berbicara. Cukup, cukup lancar dalam berbicara. Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	7
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	7
Movement	Baik, memahami posisi blocking. Cukup, cukup memahami posisi blocking. Kurang, tidak memahami posisi blocking.	7
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik. Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik. Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	8
Jumlah		70

Hasil Penilaian Bermain Drama Postes Kelompok Kontrol

Nama : LUSIANAWATI

Kelas : XI IPS 1

Peran Sebagai : MARNI

Kriteria	Rincian Kriteria	Skor
Ekspresi Wajah	Baik, Ekspresi wajah sudah sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, Ekspresi wajah cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, ekspresi wajah tidak sesuai dengan karakter tokoh.	6
Pandangan mata	Baik, pandangan mata sudah sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, pandangan mata cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, pandangan mata tidak sesuai dengan karakter tokoh.	6
Gerakan	Baik, gerakan sudah sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, gerakan cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, gerakan tidak sesuai dengan karakter tokoh.	6
Dialog	Baik, dialog sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, dialog cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, dialog tidak sesuai dengan karakter tokoh.	6
Intonasi	Baik, nada suara sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, nada suara cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, nada suara tidak sesuai dengan karakter tokoh.	6
Pengaturan Jeda	Baik, dapat menggunakan jeda dengan baik. Cukup, cukup menggunakan jeda. Kurang, tidak menggunakan jeda dengan baik.	6
Intensitas dan Kelancaran Berbicara	Baik, lancar dalam berbicara. Cukup, cukup lancar dalam berbicara. Kurang, tidak lancar dalam berbicara.	6
Diksi	Baik, diksi sesuai dengan karakter tokoh. Cukup, diksi cukup sesuai dengan karakter tokoh. Kurang, diksi tidak sesuai dengan karakter tokoh.	6
Movement	Baik, memahami posisi blocking. Cukup, cukup memahami posisi blocking. Kurang, tidak memahami posisi blocking.	6
Kemunculan Pertama	Baik, percaya diri ketika tampil di depan publik. Cukup, kurang percaya diri ketika tampil di depan publik. Kurang, tidak percaya diri ketika tampil di depan publik.	7
Jumlah		61

LAMPIRAN 12**DOKUMENTASI PENELITIAN**

Lampiran 14:

Dokumentasi Penelitian



Gambar 1: Siswa Kelas Eksperimen Saat Pretes Praktik Bermain Drama



Gambar 2: Siswa Kelas Kontrol Saat Pretes Paktik Bermain Drama



Gambar 3: Siswa Kelas Eksperimen Saat Postes Praktik Bermain Drama



Gambar 4: Siswa Kelas Eksperimen Saat Postes Praktik Bermain Drama



Gambar 5: Siswa Kelas Kontrol Saat Postes Praktik Bermain Drama



Gambar 6: Siswa Kelas Kontrol Saat Postes Praktik Bermain Drama



Gambar 7: Guru Saat Memberi Materi Bermain Drama



Gambar 8: Siswa Saat Membentuk Kelompok dan Berdiskusi Membuat Naskah Drama



Gambar 9: Siswa Saat Menghafal Naskah Drama untuk Dimainkan di Depan Kelas



Gambar 10: Guru Saat Memberikan Materi dengan Strategi *Collaborative Learning*

LAMPIRAN 13**SURAT-SURAT IJIN PENELITIAN**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 2037d/UN.34.12/DT/XI/2013
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

20 November 2013

Kepada Yth.
Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Provinsi DIY
Kompleks Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**KEEFEKTIFAN STRATEGI COLLABORATIVE LEARNING TERHADAP PEMBELAJARAN BERMAIN
DRAMA SISWA KELAS XI SMAN 1 RONGKOP GUNUNGKIDUL**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : VITA INDRIANA SUSANTI
NIM : 10201244063
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : November – Desember 2013
Lokasi Penelitian : SMAN 1 Rongkop Gunungkidul

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.


Indun Probo Utami, S.E.
NIP 19670704 199312 2 001

Tembusan:
1. Kepala SMAN 1 Rongkop Gunungkidul



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN IJIN
070 /Reg /VI/ 8035 / 11 /2013

Membaca Surat : Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Nomor : 2037d//UN34.15/DT/XI/2013

Tanggal : 20 November 2013

Perihal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006 tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam Melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011 tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementerian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 tahun 2008 tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah;
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : VITA INDRIANA SUSANTI

NIP/NIM : 10201244063

Alamat : Jurusan Pend. Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Judul : KEEFEKTIFAN STRATEGI COLLABORATIVE LEARNING TERHADAP PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA SISWA KELAS XI SMAN 1 RONGKOP GUNUNGKIDUL

Lokasi : Kabupaten Gunungkidul

Waktu : 21 November 2013 s/d 21 Februari 2014

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan *softcopy* hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam bentuk *compact disk* (CD) maupun mengunggah (*upload*) melalui website : menunjukkan naskah cetakan asli yang sudah di syahkan dan di bubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib menatati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website: adbang.jogjaprov.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 21 November 2013

An. Sekretaris Daerah

Asisten Perencanaan dan Pengembangan

Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan:

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Bupati Gunungkidul cq.KPPTSP
3. Ka. Dinas Pendidikan Pemuda dan Olah Raga DIY
4. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni UNY
5. Yang bersangkutan



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SMA NEGERI 1 RONGKOP

Alamat : Karangwetan, Semugih, Rongkop Gunungkidul 55883 ☎ 0811252173
e-mail : smaniro@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421/ 017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SMA Negeri 1 Rongkop menerangkan bahwa,

Nama : VITA INDRIANA SUSANTI
Tempat, tanggal lahir : Gunungkidul, 27 Maret 1992
Alamat : Giring, Kecamatan Paliyan, Kabupaten Gunungkidul

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMA Negeri 1 Rongkop Gunungkidul mulai tanggal 22 November sampai dengan 24 Desember 2013, dengan judul : Keefektifan Strategi Collaborative Learning Terhadap Pembelajaran Bermain Drama Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Rongkop Gunungkidul

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rongkop, 27 Januari 2014



Ekowijoto, S.Pd.

ID 19660831 199402 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 720/KPTS/XI/2013

Membaca : Surat dari Sekretariat Daerah DIY, Nomor : 070/Reg/V/8035/11/2013 , hal
: Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang
Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang
Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan
Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor
38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah
Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :
Nama : **VITA INDRIANA SUSANTI NIM : 10201244063**
Fakultas/Instansi : Bahasa dan Seni / Universitas Negeri Yogyakarta.
Alamat Instansi : Karang malang Yogyakarta
Alamat Rumah : Kendal Giring Paliyan Gunungkidul.
Keperluan : Ijin penelitian Dengan Judul: KEEFEKTIFAN STRATEGI COLLABORATIVE
LEARNING TERHADAP PEMBELAJARAN BERMAIN DRAMA SISWA KELAS XI
SMAN I RONGKOP, GUNUNGKIDUL.

Lokasi Penelitian : SMA N I Rongkop Gunungkidul.
Dosen Pembimbing : Dr. Nurhadi
Waktunya : Mulai tanggal : 21/11/2013 sd. 21/02/2014
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab. Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas. Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 21 November 2013

An. BUPATI GUNUNGKIDUL

KEPALA



Drs. AZIS SALEH

NIP. 19660603 198602 1 002

Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala Sekolah SMAN I Rongkop Kab. Gunungkidul. ;
6. Arsip. ;